
平媒之后……


手游外设大家谈
画蛇添足还是势在必行？


对焦与景深
手机成像技术简谈



大众软件旬刊
2013年
总第461期



12月下
本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电脑应用与娱乐的第一选择





详情见P67



重磅专题 Windows的移动平台困局——“瘟到死”进行时？

www.popsoft.com.cn

新品初评 蓝魔i9平板电脑 / 索尼VIAO Pro13笔记本 / 捷波朗魔音盒迷你蓝牙音箱 / Tt eSPORTS Level 10 M电竞耳机

掌上APP 向日葵远程操控 / 北京实时公交 / 不正常中文转换器 / 我要当学霸 / 中老年输入法 / 遥控精灵 / 蓝色光波过滤器

评游析道 后《智龙迷城》时代的手游发展 / 《6号机构》的艺术启示 / 进击的GAMELOFT / 国产手游开发者手记

ISSN 1007-0060



梦幻龙族II
ml.9hgame.com
梦幻龙族II仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY GAMES

重点推荐

P24 专栏评述
平媒之后……



据花旗研究机构的调查，美国的家庭数量在增加，但是订阅有线电视的家庭数量却在减少。传统媒体遭遇到的冲击，已经关乎存亡，并迫在眉睫。

P30 应用聚焦
手机成像技术简谈·焦距篇



与焦距相关的拍摄要素都有哪些？本文从理论和实际两方面探讨如何对焦的问题，以及如何在手机拍照时对成像景深进行控制。

P91 每月焦点
手游外设大家谈



从辩论结果看，大部分人都认为给手机、平板电脑配备游戏外设是画蛇添足。但是这绝不意味着，对手游外设抱有期望的观点就没有道理。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
海 南	张 冉	北 京	马 海
江 苏	赵鹏飞	北 京	毋 宇
上 海	任振宇	浙 江	郑丽莉
河 北	戴明亮	内蒙古	王博然
北 京	张 卓	甘 肃	马 寅
吉 林	李晓颖	福 建	黄玮弢
重 庆	戴卓然	山 西	田 凯
广 西	王 丽	河 南	叶子山
广 西	刘子建	黑龙江	谭 栋
天 津	王梓涵	陕 西	黄 靖



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）

晶合通讯

新品初评

专栏评述

应用聚焦

掌上APP·应用 46

大众特报 66

掌上APP·游戏 77

掌上APP·应用汇游戏精选集

半月焦点

评游析道


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东
毋羽 吴昊 郑弢 陈子瓒
本期责编 陈子瓒
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 汤瑛 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 出版日期 2013年12月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

读编往来

TOPTEN

责编手记



这是2013年的最后一期。这里我不打算讨论北方的暖气、南方的鱼汤面或者我热爱的射击/搏击运动，我想……简单聊一聊我工作了一年半的单位？

前段时间有很多读者通过各种方式询问杂志社的情况，很感谢大家的关心，大软明年会以新的面貌出现，我不敢像库克或者艾维一样说不到两句话就来一个“amazing”，不过我们的编辑团队从没停止努力——就好比战警米尔科从K-1转到UFC依然善战，擂台的拓展不会桎梏真正能打的人，对吧？

在过去的很多年中，大软展现出了一些还算独特的气质，它们有的属于具体的作者与编辑，有的则属于过去的那个时代。我们传承可以传承的，但也开拓必须开拓的。在上大学之前，我实际上“信奉”着“历史总是发展或至少螺旋上升”的史观，但到现在则秉持着新的理解：每一个历史瞬间都是独特的，这一页翻过去，可以称作“发展”，但绝不意味着就皆大欢喜、没有遗憾。

理性或许越来越多地指导人类群体的道路，但悲喜始终同时交织。我在这个单位工作了一年半，而接触这本杂志则有十四年。此刻，只想谈发展，不想谈感情。

本期责编：海参崴渔夫

头牌新闻

nubia旗舰新品面世

■本刊记者 魔之左手

11月19日，中兴通讯旗下高端手机品牌nubia（努比亚）2013冬季新品发布会在京举行。此次nubia首次以系列产品发布，包括Z5S“大牛”、Z5S mini“小牛2”以及他们的LTE版本，4款产品分别基于高通骁龙800、骁龙600处理器平台，用共同构筑nubia崭新的产品序列。

nubia Z5S大牛采用高通2.3GHz骁龙800四核处理器，搭载2GB RAM和16G ROM，5.0英寸1080P夏普屏幕带来了真实的色彩还原。它传承了nubia品牌的“3G全网通”功能，还加入了红外遥控功能。Z5S大牛新增独立拍照按键，前置摄像头升级至500万像素；主摄像头则采用第二代SONY RS系列感光元件的1300万像素堆栈式结构，采用F2.2超大光圈，在拍摄时更能适应光线不好的场景，也能够提高快门速度，并更好地虚化背景。NeoVision 3.0软件让拍照、分享变得更加轻松，支持独立对焦和独立测光功能，以及曝光锁定技术，实现对焦点和测光点的分离和锁定，能更加随心所欲地按照拍摄者理想的色彩和亮度呈现照片。nubia Z5S系列两款新品均支持3840×2160的4K超高清视频拍摄、带有120帧/秒高速视频拍摄能力。



nubia品牌总经理倪飞（右）与京东集团副总裁王笑松（左）宣布双方达成战略合作

nubia Z5S LTE的主摄像头光圈为F2.0，引入光学防抖技术。它采用Slimport技术整合手机与众多设备间的接口，可以更方便地进行多屏互动、多屏联动。Z5S LTE版还加入DTS和杜比双解码器，实现了100%音频解码。

Z5S mini及Z5S mini LTE定位于年轻、时尚人群，色彩缤纷亮丽，机身厚度仅有7.6mm，重量120g，配备4.7英寸夏普IGZO屏，采用高通骁龙600处理器。其前置摄像头和主摄像头也升级为500万/1300万像素。P

硬件店

金亚科技完美世界跨界携手，推出BLIFE致家“完美盒子”


金亚科技董事长周旭辉（右）、完美世界CEO萧泓（左）共同启动“完美盒子”

10月29日金亚科技在北京隆重召开题为“智慧金亚，完美来袭”金亚科技完美世界战略合作发布会暨BLIFE致家品牌启动仪式，正式宣布与完美世界结成深度战略合作伙伴，并举行了郑重的战略合作启动仪式。双方将深度整合，优势互补，充分发挥金亚科技的外观设计、硬件研发、生产制造、营销渠道等优势，以及完美世界的游戏开发、内容整合、用户体验、线上推广等优势，在产品创新、内容运营、互动推广、产业生态等诸多方面的项目进行深度合作。双方承诺将共同致力于为广大消费者提供电视娱乐互动体验，并共同打造家庭智慧产品。

双方共同发布了首款合作产品，TV游戏智能盒——BILIE致家“完美盒子”。该产品以强大的硬件性能为基础，采用独创的Flash Pro动态页面设计技术，深度定制开发基于安卓4.2的“完美UI”。除了提供海量影视点播、精彩的多屏互动，以及独有的双通道AP分享功能外，还独家内置完美世界游戏平台，完美世界最新最酷的游戏体验。本次会上，完美世界旗下最新3D舞蹈网游巨作《TOUCH》也在“完美盒子”上全球首发。

互联网模式手机IUNI为“有品青年”而造



11月20日，全新的互联网手机品牌IUNI在京正式发布，提出了“以小米反小米”的战略，要以“惊艳设计、超强性能、尖叫价格”的黄金三角产品，为新一代“有品青年”带来移动生活新体验。尽管在模式方向上跟小米一致，但品牌定位上的差异，决定了IUNI与小米在几乎所有方面都是左右两极的相反选择。比如IUNI将会把彰显个性品味的设计与超强性能的融合放在首位、提倡品牌与用户间U友模式的对等融洽而非“粉丝”形式等。

IUNI品牌，是英文“I am unique”的缩写，意在表达产品、用户和生活都是充满独一无二的个性品味。IUNI品牌总经理何骁军表示，中国手机市场的中坚用户群体，是一代真正

头牌新闻

戴尔在京举办终端用户计算全线产品体验会

■本刊记者 魔之左手

11月27日戴尔在北京举办“终端用户计算体验会”活动，活动邀请了来自英特尔中国大区销售部总经理沈荣和时尚影星张俪出席，并现场演示真实应用情景，让用户亲身感受戴尔产品。

“随着人们工作和娱乐的界限逐渐融合，消费者追求更为高效率的生活方式，希望通过简单易用的IT设备搭建工作与生活间的桥梁，不再将工作与娱乐局限于公司和住所之中。戴尔终端用户计算产品即是用户随时随地通向信息大道的有力工具，是拥抱BYOD（Bring Your Own Device办公设备移动化）趋势的最佳设备。”戴尔大中华区消费及小企业事业部总经理王利军表示，“在信息碎片化的时代，更需要以有效的信息设备和方法来整合信息，让消费者能够管理有用的信息，从而不断成长。戴尔一直致力于以技术激发用户的灵感火花，帮助他们更好地享受工作和生活的乐趣。”


戴尔大中华区消费及小企业事业部总经理王利军与张俪一起体验产品

在会场展示的产品中，戴尔Venue系列平板电脑是基于英特尔芯片的Windows及Android操作系统平板电脑，能够极速反馈用户应用，快速连接网络；戴尔XPS 11是一款基于平板电脑的二合一计算设备，拥有平板电脑式的简易交互操作模式，又可搭配便于创作、编辑内容的键盘。在工作应用方面，戴尔Precision M3800是世界上最轻薄的15英寸工作站之一；戴尔PocketCloud应用则可帮助用户实现任一设备基于云端的数据访问，让用户享受拥有整体规划和统一管理的IT计算体验。

有品味、有观点、有个性、爱生活的年轻人。对于这些“有品青年”来说，手机应是表达自我、创享生活的伙伴。IUNI品牌旨在为这一群体提供与其生活相契合的移动产品与服务。IUNI将包含电商平台、用户参与、品牌社区、自有ROM、移动互联网服务等典型的互联网元素。

SP广颖电通发布业界最轻巧Thunderbolt外接式固态硬盘



近日SP广颖电通推出了采用Intel独家Thunderbolt接口技术的外接式固态硬盘，并成功取得Intel及Apple的Thunderbolt正式官方认证。Thunderbolt作为苹果和Intel合作研发的一项革命性I/O传输技术，拥有双通道双向传输的10Gbps带宽，并具有独立支持高分辨率显示屏和高性能数据设备的功能。SP广颖电通Thunder T11的读取及写入速度最高可达到每秒380MB及340MB，在实际拷贝试验中，10.5GB的高清电影仅需要不到30秒，在USB 3.0移动硬盘的传输中则需要90多秒。此外，Thunder T11通过电脑的Thunderbolt端口供电，无需携带额外的电源线材，重量更是仅有65克。

三星赞助国家滑雪队备战索契冬奥会

10月31日三星电子携手国家体育总局冬季运动管理中心在北京召开新闻发布会，三星将赞助自由式滑雪国家队组成“GALAXY Team”参战2014年的索契冬奥会，三星GALAXY Note3将成为中国冬奥代表团的标配手机。会上，国家体育总局冬季运动管理中心党委书记任洪国、三星点子大中华区移动通信部总裁李珍仲出席了合约签约仪式。

三星此次选择了国家队自由式滑雪队员徐梦桃、李妮娜、贾宗洋与齐广璞组成了“三星GALAXY Team”，在签约仪式上除了赠送他们自家最新旗舰手机GALAXY Note3，还一同赠送了与之搭配的智能手表Gear。在现场徐梦桃体验并演示了三星为冬奥会推出的套娃应用，通过与S Pen手写笔的搭配，可以实现套娃的个性化定制，比如更改形象、修改背景颜色、不同样式的雪橇等功能。

捷波朗举办魔音盒迷你无线蓝牙音箱品鉴会



捷波朗中国区业务拓展经理常俊进行现场演示

捷波朗（Jabra）于11月29日在北京三里屯“老书虫咖啡厅”举办了名为“袖珍的尺寸 ‘震’能量”的试听品鉴活动。捷波朗中国区业务拓展经理常俊先生首先现场演示了捷波朗魔音盒迷你（Jabra Solemate Mini）无线蓝牙音箱与手机和平板电脑等移动设备的各种连接方式的诸多功能及优势，随后

头牌新闻

赛睿西伯利亚v1 QQ飞车版耳机正式发布

■本刊记者 8神经

2013年11月27日晚，上海市Wooden Box酒吧，SteelSeries（赛睿）邀请媒体参与新品品鉴会，正式发布了西伯利亚v1 QQ飞车版耳机。这款耳机内附一张虚拟道具卡，玩家可以在QQ飞车官网兑换一辆定制赛车“赛睿之星”的一年使用权。与此同时，本款耳机也已经正式登陆QQ网购旗舰店进行全球首发，建议零售价为349元人民币。


品鉴会现场媒体记者们头戴新品耳机，“美女香车”相伴左右



耳机内附一张虚拟道具卡，玩家可以兑换定制赛车“赛睿之星”的一年使用权

说起赛睿的西伯利亚系列耳机，乐在其中的要数电子竞技发烧友玩家朋友了，西伯利亚系列耳机是世界上职业玩家最认可的游戏耳机，从当年的西伯利亚v1开始，便拉开了赛睿在专业游戏外中的领先地位。在这次的发布品鉴会上，《QQ飞车》项目的组领导为媒体记者介绍了西伯利亚v1 QQ飞车版耳机中附送的极品虚拟道具——赛睿之星：鲜艳张扬的烈火系赛车注定是赛场上夺目的存在。流线型车头完美分散空气阻力，贴地设计增加整体的稳定性和控制度。而采用全进程式吸气车身，使在高速行驶中具有强大的下压力，内部拥有着N-10式引擎，保证赛车具有强大动力，快速启动，令你在起跑时候就拥有领先优势。更值得强调的是独特的轮胎设计，使整部车子的抓地力更强，漂移时随心而动。整场品鉴会气氛轻松，媒体记者们使用赛睿西伯利亚v1 QQ飞车版耳机进行了多场比赛，对此款耳机性能进行了高度评价。P

与会者共同试听了Jabra Solemate Mini强劲的音乐表现力和清晰的语音通话效果。大家普遍认为，这个小小音箱就可让较大的房间充满音乐，是开个小party的不错选择。捷波朗魔音盒迷你还采用了特别的设计，每个音箱均被“穿”了一个厚厚的类似运动鞋底的橡胶垫，可以有效的防止它在音乐播放时产生晃动，减少了它共振的可能性，提高了音质表现。

诺基亚Lumia 525/526发布

11月27日诺基亚正式发布诺基亚Lumia 520的升级版Lumia 525/526，它们延续了极高的性价比，并将为消费者带来高端Lumia手机的丰富创新技术和应用体验，其中诺基亚Lumia 525为中国联通的定制机型，而诺基亚Lumia 526为中国移动的定制机型，预计售价为1099元。

诺基亚Lumia 525/526搭载最新Windows Phone 8操作系统的Nokia Lumia Black版本，配备一块4英寸超灵敏触控屏和1GB RAM，拥有8GB存储空间，支持最高64GB的容量以及7GB的SkyDrive免费存储空间。Lumia 525/526采用500万自动对焦摄像头以及诺基亚专业拍摄软件，搭载Nokia MixRadio音乐服务、带有HERE地图、HERE驾车+和HERE公交在内的一整套免费HERE地图及位置服务。新的Windows Phone 8操作系统还支持Xbox游戏、以及包括Outlook、Word、Excel和PowerPoint在内的原生Microsoft Office移动办公应用套装。诺基亚Lumia 525/526让消费者轻松存储创建或收集的内容。



魅族MX3 TD发售

近日魅族MX3 TD版和白色版正式上市销售，它拥有八核心高性能处理器，5.1英寸屏幕，2GB超大内存，硬件性能强悍。MX3 TD版支持中国移动TD-SCDMA网络制式，搭载简约便捷的全新Flyme 3.0操作系统，16GB、32GB、64GB、128GB售价分别为2399元、2599元、2999元和3999元，WCDMA版本也将调整至同样价位。魅族MX3白色版没有进行配置升级，但白色机身使其2.90毫米超窄边框的视觉效果更为出色。



头牌新闻

TGA2013冬季总决赛：PE登顶《英雄联盟》

■本刊记者 海参崴渔夫

111月24日，腾讯TGA大奖赛暨LPL（英雄联盟职业联赛）夏季赛季后赛的决赛落幕，PE在开场连失两局、进入赛点后，展开绝地反击，并最终连扳3局，以3：2的比分战胜劲敌OMG，成为本次大赛《英雄联盟》项目的总冠军。



夺冠后的PE战队在主持人引导下走上舞台，向观众分享胜利后的心情

在决赛局中，OMG Ban掉了贾克斯、安妮、EZ，PE则Ban掉了盲僧、卢锡安和发条魔灵。最终，OMG以龙女、琴女、豹女、皇子、希维尔的阵容对阵PE的凯南、卡萨丁、蜘蛛、薇恩以及稻草人。与大部分决胜局一样，最终比赛的开局相当谨慎，直到第11分钟才开始爆发收割人头。OMG在人头数的微弱优势，到了第18分钟荡然无存，OMG推进中路一塔时，被稻草人侧翼跳入开大，琴女没有发挥任何作用即被秒杀，PE的凯南立刻切入控制，并最终击杀对手四人，并顺手拿下大龙。在PE卡萨丁的良好发育下，比赛已经基本失去悬念。之后的15分钟只是困兽犹斗。

比赛结束后，PE在后台接受了媒体采访，他们首先表达了各自激动的心情，但随即表示：会赢OMG并不在他们的意料之外。

此前在现场，PE和OMG共同的教练苏小飞曾提到过两支队伍平时的训练情况。PE表示，平时的训练赛很少和OMG交手，但之前在多次比赛中都会碰面OMG，平时比赛的胜率其实也不低，因此他们对于本次LPL的比赛还是有信心的。由于OMG在历次比赛中所展现的“霸道之气”，本次比赛现场中，观众对OMG的呼声显得更高，不过PE方面表示，这并没有影响他们的发挥，他们在比赛前便制定了相关的战略，比赛中没有多想，而是尽力一搏。过硬的心理素质也是得以翻盘的保证。

此外在前一天的比赛中，“地球有危险”战队获得《穿越火线》项目的冠军。P

软件圈

Firefox应用市场提供跨平台Web应用，助力Firefox OS



几个月前，Firefox应用市场已经同首批Firefox OS手机一起正式发布。现在应用市场里已经有上千款Web应用，开发者通过WebAPI可以让应用可以实现各种功能，创建那些以前只能通过原生代码在特定平台实现的丰富有趣的Web体验。

日前，卡巴斯基系统管理在AV-TEST进行的漏洞管理解决方案测试中，获得测试成绩冠军。此次测试包括解决方案所支持的应用程序数量、所支持的应用程序更新检测效率以及补丁发布后到通过管理解决方案可以使用这期间的反应时间。卡巴斯基实验室的解决方案较其他竞争产品，支持更多的应用程序，能够检测出98%的过期软件，成功安装了所有更新，并拦截了所有插件。

有道云笔记全面升级，性能提升6倍

近日，有道云笔记对PC、iPhone、Android和Web端进行了重大升级，全平台升级至3.5版。升级后的有道云笔记客户端性能大幅度提升，并增加多任务同步，整体提速高达6倍。同时新版新增设备管理，用户可以管理登录过笔记账号的所有设备，进一步保障笔记账户的安全。



罗技正式发布iOS 7手机游戏手柄G550

罗技于20日在全球范围同步发布G550掌游控手机游戏手柄，该手机游戏手柄兼容搭载iOS 7系统的iPhone 5s、iPhone 5及iPod touch 5设备，只需将兼容的iPhone或iPod设备轻嵌其中，便可以像操作传统主机和掌机一样，使用手柄掌控手机游戏，而且握持感和按键都十分舒适，长时间使用也不会感到疲劳。将兼容的iPhone或iPod touch设备放入G550掌游控中时，电源键、音量键、摄像头、扬声器以及耳机都完全可以正常使用。它内置1500mAh的备用电源，可为设备充电，而连接其充电接



口时也可同时为G550掌游控和设备同时充电。

在苹果官方的推动下，可使用G550掌游控操控的游戏数量将持续快速增长，目前已有《狂野飙车8（Asphlt 8）》《地狱边境（Limbo）》《海之号角（Oceanhorn）》《堡垒（Bastion）》《速度与激情6 (Fast & Furious 6:The Game)》《合金风暴：空战英豪（MetalStorm Aces）》《浴火银河2 HD（Galaxy On Fire 2 HD）》等诸多广受欢迎的游戏支持G550。

游戏界

《伏魔》发布会推幸福理念 12.26不删档内测



《伏魔》主打的“最幸福免费网游”概念耐人寻味

12月12日，盛大游戏和狼旗网络在北京召开2.5D神魔玄幻回合网游《伏魔》的双核运营新闻发布会，同时宣布《伏魔》将于12月26日开启“预约幸福”不删档内测，标志着这款游戏正式进入对外发布期。在发布会上，盛大、狼旗斥资500万签约了起点人气白金作家耳根为《伏魔》专属小说执笔，全程监制游戏故事框架，旨在为玩家打造纯正的玄幻世界观，引起各大媒体关注。

《伏魔》由国内知名回合游戏制作人、誉为“大话之父”的黄铧先生全程监制，并且采用全新的2D/3D引擎开发，在传承回合网游经典玩法的同时，独创了装备成长体系、热血PK系统、公平智能掉落等特色玩法。在这场双核运营发布会上，盛大游戏运营总监翟栋先生和狼旗网络运营总监顾秀辉先生共同启动了双核运营按钮。正式对外宣布12月26日开启“预约幸福”不删档内测，同时公开了双核市场运营计划，宣布将把《伏魔》打造成一款“最幸福的回合网游”。在发布会上，美国知名珠宝公司What′s Your Sign Jewelry LLC旗下时尚品牌AURA By WYS以及国内著名的红楼梦珠宝都为发布会提供礼品赞助。而《伏魔》也将成为首款植入实物珠宝系统回馈玩家的网游作品。

《伏魔》双核运营启动的首个吸引眼球的主题活动——“幸福可以预定”日前已经上线，该活动将为广大玩家送上一份丰盛的幸福大礼。玩家可以通过活动预定属于自己的幸福，分享自己曾经的回合幸福，以及领取首批《伏魔》不删档内测激活码。幸福究竟是什么？在未来的日子里，《伏魔》会为你一一揭晓。

第五届中国优秀游戏制作人评选大赛颁奖典礼在北京举行


姚壮宪作为老一辈游戏制作人代表上台讲话

2013年11月28日，第五届中国优秀游戏制作人评选大赛(CGDA)颁奖典礼在北京国家会议中心举行。本届CGDA历经报名、评委初评和入围评选，并选出专业组的13个奖项和非专业组3个奖项。最终，腾讯游戏《天涯明月刀》研发团队荣获专业组评委会游戏制作团队大奖和专业组最佳游戏3D美术设计奖两项大奖。

与往届相比，CGDA2013最大的变化是增加了移动游戏的奖项。最终《我叫MT》研发团队、《捕鱼达人2》制作团队、《乱斗堂》研发团队和《英雄战魂》研发团队分别夺得专业组手机网络游戏最佳制作奖、专业组手机单机游戏最佳制作奖、专业组手机游戏最佳创新奖和专业组手机游戏最佳视觉表现奖的优胜奖杯。

数码风

插头式MP3播放器

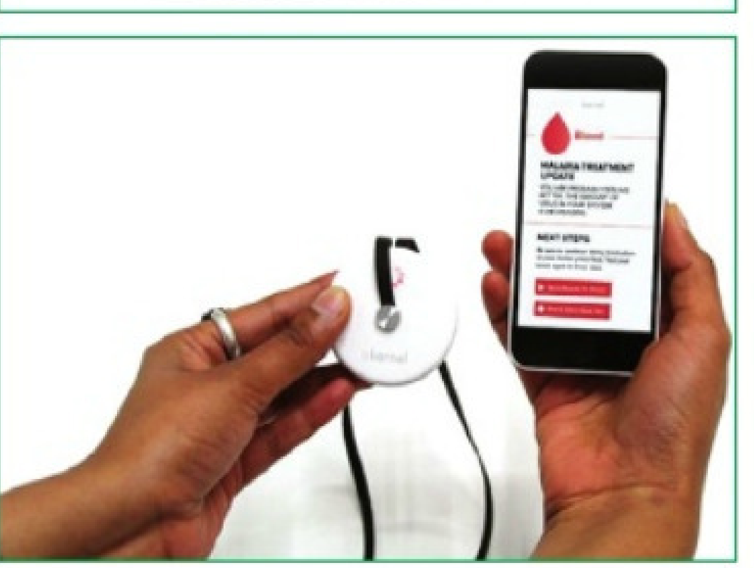



虽然MP3播放器已经算不上什么高端数码产品了，但依然有一部分极客期望在MP3上做些新的创意，比如这款插头式MP3播放器（TokTak Plug Plays）。这款产品的特点就在于外观，它的体积只有一个耳机插头大小，便携性自然是极强的。而且它还配有一个底座，可以实现充电和外放音乐的功能。至于除了播放音乐之外的功能，相信大家也不会有什么多余的遐想了，不过话说，它真的不是iPod mini的最终进化态吗？

便携式化验室

个人健康监测和管理已经是可穿戴设备的最重要的应用领域之一，而下面介绍的这款名为“Kernel”的设备则是一款





极富科幻色彩的可穿戴概念产品。Kernel由硬件设备和APP两部分结合，其硬件主体为圆盘状，可挂在脖子上，它能够随时随地对唾液、尿液和血液进行检验分析，并显示相应的病症。同时所配套的APP还可以将检测结果发送给医生，方便医生对病症进行更加具体的分析。虽然Kernel还处在概念阶段，但它对于病弱的老年人和儿童却是意义非凡，期望它能够早日商品化。

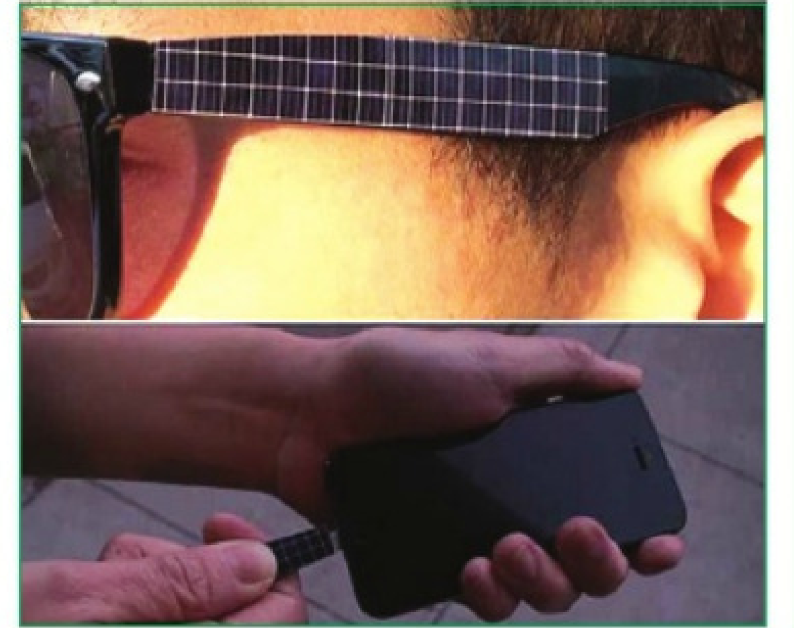
蓝牙翻盖音箱



虽然现在已经有很多新奇的苹果周边设备，但这款sound pad蓝牙翻盖音箱绝对是最具创意的一款。sound pad将iPad的smart cover和蓝牙音箱结合在了一起，它采用硅胶材质，内置4个高音扬声单元以及两个低音扬声单元，采用锂电池供电。sound pad通过蓝牙与iPad连接，据称能够提升五倍的iPad音响效果。当然其他蓝牙设备也可以sound pad进行连接，但逼格绝对没有iPad高了。

太阳镜充电宝

数码加眼镜，相信你首先想到的是Google Glass，不过Google Glass不仅不容易买到而且价格还不亲民，如果你想展示一下作为“数码先锋”的个性，不妨试试这款Solar-powered Sunglasses太阳镜。这款产品由设计师SayaleeKaluskar设计，它把太阳镜的镜腿设计为“充电宝”，并且支持太阳



能充电，所以这款眼镜不仅能为你遮阳光，还能为你的数码设备储备电能，虽然其提供的电量不会很大，但作为应急还是不错的。目前SayaleeKaluskar正在与雷朋合作，欲尽快推出实物产品。

奥迪投影机







没错，这款奥迪投影机正是奥迪汽车的那个“奥迪”。设计师Kyuho Song将奥迪汽车的设计理念放在了投影机的设计上，其外观借鉴了奥迪汽车进气栅格的设计，而标志性的四个圈Logo也让投影机的高贵指数飙升。至于功能方面，奥迪投影机却只是的主流水平，如支持HDMI、3D、高清等，当然真正中意这款产品的用户怎么可能会关注它的功能呢。

5.1声道音乐手机

现在主打音乐功能的手机已经很多，但没有一款手机拥有极强的外放音乐效果，这里说的外放效果当然不是声音的大小，而是声音的质量。这款刚获得2013红点设计大奖的产品拥有5.1环绕立体声的外放能力，正是一款弥补这一市场空白的产品。它的外观设计灵感来自鱼，其诉求的目标就是提供纯粹、极致的音乐体验。这款手机配备了六个扬声单元（分别为高音、左声道，右声道、左后、右后和低音），它们分别拥有独立的音腔，能够提供媲美家庭影院般的享受。此外该手机的六个喇嘛还内置了LED，可以随音乐产生绚丽的灯光效果。毫无疑问，这款手机在Party上绝对会亮瞎所有人的眼。P







你的选择

转自
cnBeta.com

Mobile Unlocked网站发布了非常有趣的互动性工具，展示全球各国无锁iPhone的售价，还有购买一台iPhone占有的GDP百分比。通过这些数据，可以粗略的计算出该国普通用户购买一台iPhone需要消耗的年收入。在某些国 家，购买一台iPhone会消耗普通人们年收入的20%左右，这些国 家是菲律宾（18%）、约旦（18.2%）、越南（19.8%）和印度（22.3%）。

卡塔尔是全球最富有的国 家之一，这里的人们购买一台iPhone只会消耗掉年收入的0.8%，美帝普通用户购买一台iPhone会消耗掉年收入的1.4%，英国为2.4%。在中 国，购买一台iPhone会消耗普通用户年收入的9.5%。当然，这些数据是根据GDP推算而来的，实际情况有很大的变化，大家买一台iPhone会消耗掉年收入的多少呢？

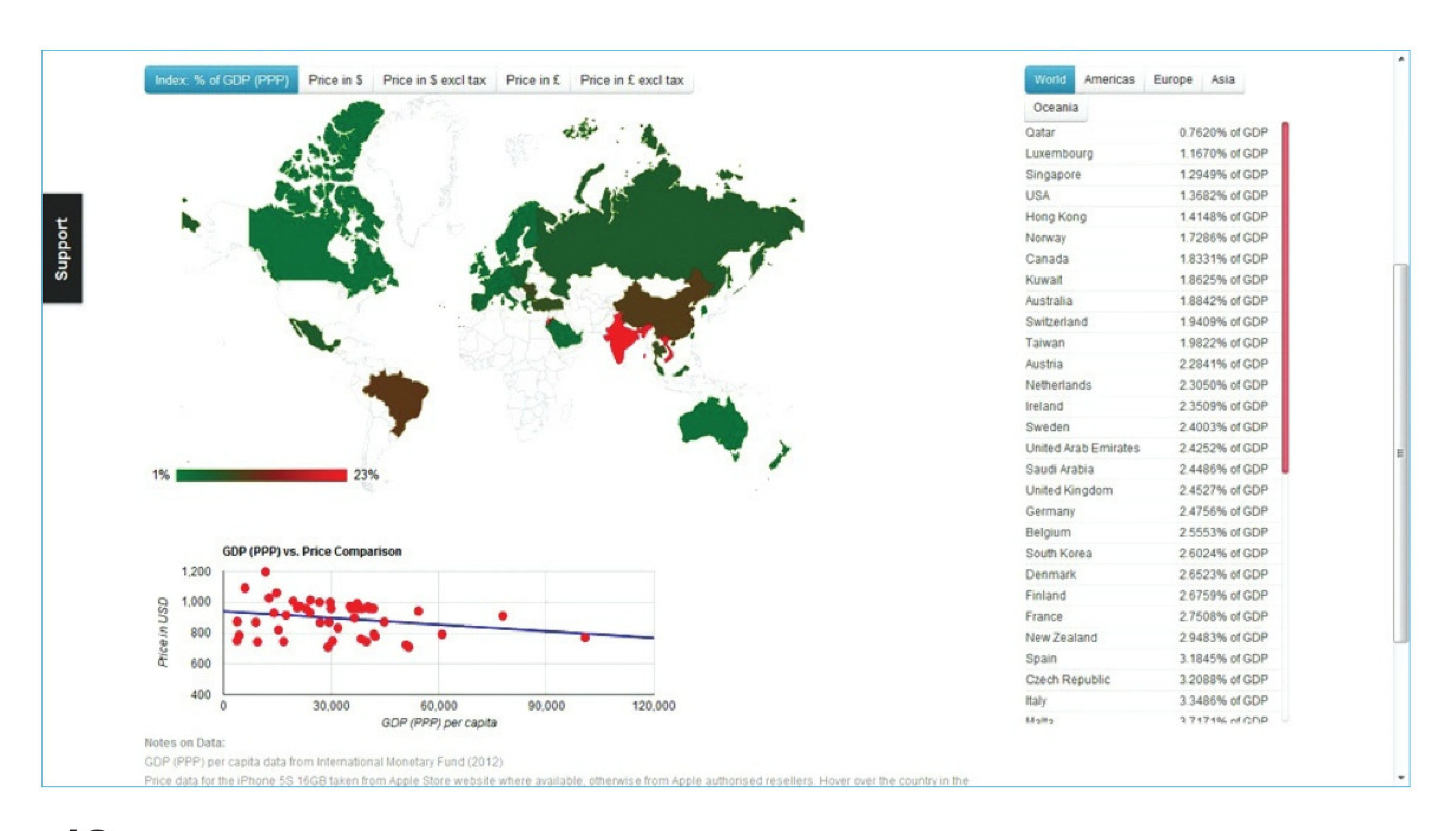
日前，四川移动天猫官方旗舰店可着实闹了一次大乌龙，官方标价1999元（淘宝在2300元左右）的小米手机3却以899元的价格贱卖，结果上架不久就售出了1700多台。虽然官方及时发现了这个标价错误，并将商品做下架处理，但已经售出的1700多台却无法挽回。

此次899元的小米3确实为标价错误，但按照天猫的规则，已经售出的商品无法取消。如果四川移动以“缺货”为理由不发货，要给消费者30%的赔偿金；而如果按照899元的价格发货，每台小米手机要赔本1100元左右，算下来要180多万。

据了解，四川移动官方旗舰店表示：“由于工作人员工作失误导致上架的小米3价格错误，请原谅我们无心的失误，恳请已经购买的用户能够申请退款，退款原因标注：商家协商一致，我们将第一时间退全款！衷心祝愿好人一生幸福。”

从四川移动官方旗舰店的表态来看，他们确实也没有找到太好的应对办法，无论是发货还是不发货都要蒙受不小的损失，只能恳求消费者申请退款了。

如果是你，你会申请退款吗？



北邮教授：
虚拟空间很野蛮 不能用文明手段管理

转自网易科技

12月8日消息，中国信息安全漏洞库发起的第六届安全信息漏洞分析及风险评估大会今日在北京举行，北京邮电大学教授杨义仙在大会演讲中提出了目前信息安全管理的六大错误，杨教授称，赛博空间(虚拟空间)是一个返祖的野蛮社会，缺乏基本的道德准则，不能只用文明手段来管理，必须向远古前进由丛林法则开始，推动赛博社会的生态文明建设。

“你要跟老虎讲文明让它懂礼貌是不现实的，你用驯兽师的办法可能有用。”杨义仙称。

同时杨义仙表示，赛博空间目前的黑名单规则极大地耗费了信息攻防双方的人力物力财力资源，如果把安全规则修改为白名单管理方式，即未被允许的均为禁令，那么将极大地方便管理。

以下是杨义仙教授提出的六大错误：

1、最基本错误：忽略了返祖现象

赛博空间是一个返祖的野蛮社会，甚至缺乏基本的道德准则，不能只用文明手段，必须勇敢向远古前进，由丛林法则开始，向原始人学习，推进赛博社会的生态文明建设。

你要跟老虎讲文明让它懂礼貌是不现实的，你用驯兽师的办法可能有用。

2、最致命的错误：以君子之心度小人之腹

当今所有信息安全技术都以用户是好人，一定为遵纪守法为前提，当确认某款软件干了坏事后才把它定义为恶意代码，才对其进行封杀或不漏，只有当某个用户的行为被证明危害了安全后才将其定义为黑客，这种马后炮的思路得不到根本改变，那么全球信息安全专家们将永远处于被动挨打的局面。

由于历史欠账太多，也不能一夜之间把思路调整为“人之初，性本恶”的有罪推论。

3、最受累的错误：全民被魔道怪圈绑架

当前信息安全的逻辑是：个别黑客的魔高一尺时，全体网民的道就必须跟着高一丈，如此往复循环冤冤相报永无止境，就好像全体网民被逼着看一场露天电影，有人站起来了大家就都得站起来，为什么网民不能舒服的坐着看电影呢？

但是魔道怪圈是可以逃脱的，就像战争双方的军备竞赛也会水涨船高，但是对普通市民来说战争的危机感并没有加强。

4、最仁慈的错误：未建立信息安全别动队

假如把赛博空间比喻为金银满地佳丽如云的后宫，那么最适合管理的人选应该是太监而不是帅哥，现在管理后宫的是一批帅哥，尽管对他们做了很多约束，但是很多时候他们把持不住，相当于信息安全界用股民来担任美联储主席。事实上国内外信息安全界攻守兼备的几乎都是同一批人，无形中加剧了各利益方的互相对抗，殃及全体网民。

如果有一支类似联合国维和部队，那么网民的安全感会大幅增强。

5、最具体的错误：黑名单管理

赛博空间的当前行事规则是“非禁止，即允许”，这个规则在信息安全的攻防双方都是通行的，极大地扩展了各自的创新空间，但是也耗费了对抗双方难以计数的人力、物力和财力等资源，如果把安全规则修改为白名单管理方式，即未被允许的均为禁令，那么理论上只需要由权威机构在给定环境下进行管理即可。

要马上全面推广白名单几乎是不可能的，但是在局部已经开始尝试。

6、最机械的错误：动态性不足

赛博空间的人和事都是瞬息万变的，网络社会的移动性、隐蔽性和不确定性更加严重，因此不能简单根据身份认证的方法把用户分为好人或坏人，也不能把各种操作机械的定位合法或非法，要针对特定信息，用时间的动态性，空间的动态性和事件的动态性来换取安全。

杨义仙认为，以上6店错误不能完全归结于信息安全界，IT接的过度创新和失误留下了太多急需弥补的漏洞，使得我们仓促上阵，头痛医头，根本没有事件来统筹战略。

“纠正六大错误也需要全体IT行业动起来，纠错也会使非常困难的长期难题，不能另起炉灶，最多在特定情况下从局部改起。”杨义仙说。

World | Americas | Europe | Asia | Oceania

South Korea	2.6024% of GDP
Denmark	2.6523% of GDP
Finland	2.6759% of GDP
France	2.7508% of GDP
New Zealand	2.9483% of GDP
Spain	3.1845% of GDP
Czech Republic	3.2088% of GDP
Italy	3.3486% of GDP
Malta	3.7171% of GDP
Slovakia	3.8571% of GDP
Portugal	4.1533% of GDP
Greece	4.1714% of GDP
Malaysia	4.4239% of GDP
Lithuania	4.5373% of GDP
Poland	4.6848% of GDP
Hungary	5.1544% of GDP
Russia	5.2210% of GDP
Mexico	5.3308% of GDP
Bulgaria	6.5824% of GDP
Turkey	7.1502% of GDP
Thailand	7.8030% of GDP
Romania	8.0622% of GDP
China	9.5874% of GDP
Brazil	10.1849% of GDP
Phillipines	17.8724% of GDP
Jordan	18.2392% of GDP
Vietnam	19.7486% of GDP
India	22.6981% of GDP

注：赛博空间

赛博空间是哲学和计算机领域中的一个抽象概念，指在计算机以及计算机网络里的虚拟现实。赛博空间一词是控制论（cybernetics）和空间（space）两个词的组合，是由居住在加拿大的科幻小说作家威廉·吉布森在1982年发表于《omni》杂志的短篇小说《融化的铬合金（Burning Chrome）》中首次创造出来，并在后来的小说神经漫游者中被普及。P

青少年使用手机如同“进网吧”亟待规范

转自
经济观察报

在投资界，刚刚过去的11月可以说是属于比特币的，因为在短短一个月的时间，一个比特币的价格上涨了460%，最高价一度达到一比特币1242美元，甚至超过了同期一盎司黄金的价格。比特币的疯狂上涨引来越来越多国人加入到这场盛宴之中，据BitCoinAverage网站数据显示，12月1日当日人民币 交易比特币总量占到全球比特币交易总量的61.73%，部分投资者甚至认为一个比特币明年将会上涨至一万美元。

比特币由中本聪在2009年提出，2010年正式问世，中本聪的真实身份至今还是个谜。比特币是基于一套密码编码、通过复杂算法产生的P2P虚拟资产，任何人都可下载并运行客户端参与制造比特币并成为“矿工”。由于其精妙的密码学设计，每一块比特币的产生、消费都会通过P2P分布式网络记录并告知全网，因而不可能被伪造。比特币的优点除不依靠特定银行发行、在全球范围内都可交易、不可伪造外，还有一点是其发行总量被严格限定在2100万个，其中有一半在头四年被开发出，未来开发比特币的难度会逐渐增加，这使得其如果作为交易货币的话不会发生通胀。比特币的巧妙设计使其正在为全球逐渐接受，但另一方面，大量投机资金的介入使比特币价格短期一飞冲天，其作为交易媒介还无法替代传统货币，作为投资媒介无法替代黄金，其短期价格飞涨意味着其中酝酿着巨大的风险。

第一，比特币作为交易媒介仍未被全球广泛接受。虽然全球有很多商家开始接受比特币支付，但公开将比特币视为合法货币的只有德国和美国德克萨斯州，缺乏国家信用的电子货币很难走进普通人的生活。近日央行等五部委下发通知，认为比特币不是由货币当局发行，并非真正意义的货币，并且要求各金融机构和支付机构不得以比特币为产品或服务定价，同时提醒公众警惕比特币等虚拟商品借“虚拟货币”之名过度炒作。这是继央行副行长易纲表示不承认比特币合法性之后央行的又一次表态，表明目前比特币在国内仍不可能作为交易媒介。

第二，比特币因其发行总量限制导致很难作为交易媒介。比特币设计之初总量被严格限制在2100万个，目前已被开发出的比特币约为1200万个，按照当前价格比特币市值约为130亿美金，也就相当于一个中等规模的上市公司市值，如果作为交易货币的话必定会导致通缩，黄金当年退出交易货币就是因为其开采量无法与巨大的使用需求匹配。同时，比特币又不具备货币内生性，无法像普通货币一样由商业银行再“创造”，因此单凭130亿美金市值别说无法充当全球交易媒介，连一国交易媒介都无法支持。另外，由于比特币本身的价格变动剧烈的特点导致其无法充当交易媒介。

第三，比特币缺乏贮藏功能。目前全球还没有任何一家银行可以接受比特币存款业务，与此相对应比特币也无法像传统货币一样存入银行生息。这意味着比特币的用途要么是买入待其升值，要么是以其作为交易媒介，很显然当前多数人是将其作为投资品买入，而作为投资品而言，比特币又缺乏本身的价值。

第四，比特币安全难以保障。从比特币诞生之日起安全问题就无法回避，2011年6月，全球最大的比特币交易平台MT.Gox被黑，6万个用户数据被泄漏，进而黑客生成了大量0.01美元订单自己买入，而当时市价为17.51美元。此后多家比特币交易平台被黑，部分甚至关闭。2012年3月，比特币服务器超级管理密码泄漏，价值22.9万美元的4.6万个比特币失窃，近期国内还有部分比特币交易平台一夜之间人间蒸发。目前由于金融机构缺乏对比特币的监管，因此发生比特币失窃的案件很难在法律上进行有效追偿。

第五，相似电子货币如雨后春笋般应运而生。比特币的成功带动了相似电子货币的市场，如莱特币、PP-Coin、IFC(无限币)等都是近两年诞生的产物，相信在比特币暴涨之后会有更多的电子货币出现。多种电子货币的出现必然会出现劣币驱逐良币的现象，比特币的信用未来也会随之下降。

综上，比特币由于以上五个方面原因目前还不能作为替代传统货币的交易媒介，其价格的暴涨是因其投资属性所致。投资品的价格的短期暴涨多由人们的心理预期决定，或者可以说是动物精神决定，只要新进入市场的投资者相信他可以以更高的价格卖出那么他就会奋不顾身的投入该市场，一旦新进场的投资者减少，比特币的价格会出现雪崩式的暴跌，历史上此类案例并不鲜见。另一方面，比特币因其市值小的特点也比较容易被大户操作，暴涨暴跌的行情很容易将散户套牢，大户获利。因此，在缺乏有效监管情况下，比特币无论是交易媒介还是投资品当前并不适合普通投资者进入，不过比特币的兴起为我们重新思考货币的意义与发展开了另一道门，值得进一步研究。P



比特币风险骤增

中国大妈被央妈绊倒

转自
华夏时报

“当擦皮鞋的都在谈论股票，赶紧卖掉股票，离股灾就不远了。”这句话广泛流传，最近，风头最火的是中国大妈（英文：DAMA），当中国大妈开始投资什么的时候，赶紧卖掉。比如，今年初中国大妈炒黄金，黄金暴跌；最近，中国大妈们炒比特币，比特币12月5日从6970元跌至4520元，暴跌35%。

中国大妈很有钱，但没有基本的金融常识，见什么赚钱就炒什么，往往是击鼓传花的最后一棒。比特币剧烈的波动源于当天央行联合银监会、证监会、保监会三会以及工信部下文监管比特币，央行是银行的银行，被银行戏称“央妈”。大妈两次失手都跟不了解货币有关。

中国大妈为何屡战屡败

4月15日，黄金价格一天下跌20%，大量中国民众冲进最近的店铺抢购黄金制品，一买就是几公斤，多是抄底黄金市场的“中国大妈”。但是，之后黄金持续下跌，有媒体计算，抄底黄金的中国大妈人均至少亏损10%。

中国大妈对金融知识的了解估计不会超过宋鸿兵撰写的《货币战争》——这本曾经卖得最好的金融畅销小说。

早在1973年，“布雷顿森林体系”解体，美元不再与黄金挂钩。而据美联储经济学家王健所著的《还原真实的美联储》称，“由于黄金的这些明显缺陷，它已经完全退出了货币舞台，和美元等货币已经没有任何联系了。和股票等其他投资产品一样，现如今黄金最多只是一种投资工具。”“宋鸿兵在2011年白银的价格暴涨之后还极力推荐白银作为投资工具。他曾在2011年4月预言白银的价格至少会从每盎司40美元上涨到每盎司200美元。但结果并非他预测的那样，很多投资者遭受到损失。”

第一，为什么中国央行不会大规模储备黄金。一个简单的事实笔者已经陈述很多次了：早在2009年，当时央行研究生部部务委员会副主席王自力向笔者介绍：“人类有史以来开采积聚的全部黄金，估计约15万吨，除少量工业用途外，绝大部分作为装饰品为民间收藏；世界各国官方的黄金储备总量不足3万吨(2008年9月统计为2.98万吨)，即便按历史上最高金价约每盎司1000美元计，也只值1万亿美元左右，根本容纳不下2万亿美元的巨额储备。”

“因此，当任何一个储备黄金较多的央行无论购买或者出售其持有的黄金时都会引起市场上的巨大波动。”黄金暴跌之前的3月7日，《华夏时报》曾刊登了《王健：资本流动跟QE无关 美国经济复苏强劲》一文，此文发表之后的4月份，有消息称，小国塞浦路斯要卖黄金还债，导致黄金价格持续下跌。尽管其最后否认出售黄金，黄金价格还是从此一蹶不振。

第二，金本位不会出现。王健在他的书中列举了金本位三大致命缺陷：一是金本位容易出现通货紧缩，加重企业和家庭还债负担；二是黄金短期内价格波动巨大，通胀与通缩会过山车式转换；三是发生金融危机或挤兑情况央行货币创造有限。随着美国经济的走好，黄金的避险功能衰减，美国大牛的股市、美元走强、QE退出等，都会遏制黄金的暴涨。中国大妈解套遥遥无期。

大妈不懂比特币

黄金不是货币，比特币也不是货币。比特币设计复杂，可以挖矿得到，可以购买得到，据称总量只有2100万个。一位叫张洲的编剧这么通俗易懂地解释了一番：“反正这玩意我是不玩的。2个无聊人画了100个一分钱也不值的圈，自己留下60个，其余40个埋地里叫全世界的人找，炒高那些地里的，说‘那可是限量版’。”

什么是货币?

从商品中分离出来固定地充当一般等价物的商品，就是货币；货币是商品交换发展到一定阶段的产物。货币的本质就是一般等价物，具有价值尺度、流通手段、支付手段、贮藏手段、世界货币的职能。显然，比特币根本不具备货币的任何职能。那就是张洲所说的埋地里的几个圈而已。就是这样的圈圈，中国大妈加入后，迅速拉涨。自今年10月以来，比特币价格从1000元左右上升至11月19日的8000元最高位但随后回落到5800元。

12月5日，央行联合上述四部委下发《关于防范比特币风险的通知》，中国官方认为：比特币不是由货币当局发行，不具有法偿性与强制性等货币属性，并不是真正意义的货币。比特币是一种特定的虚拟商品，不具有与货币等同的法律地位，不能且不应作为货币在市场上流通使用。但是，比特币交易作为一种互联网上的商品买卖行为，普通民众在自担风险的前提下拥有参与的自由。

消息公布后一小时内，比特币一度暴跌35%，从6970元跌至4520元。

另一个背景是，目前，国内反贪腐呈高压态势。比特币全球流通，不具名。这就为洗钱和行贿受贿提供了一种可能性。国外有这样的案例，犯罪集团曾利用比特币从事毒品交易后被美国联邦调查局查处过。有报道称为此美国联邦调查局拥有较多的比特币。

作为一名投资者，如果实在搞不懂各种投资的奥秘，记住一条足够了：中国大妈来了，你赶紧走吧！P

互联网泡沫比2000年时更大?

转自IT时报

科技股眼下受到的追捧正在让人想起上世纪九十年代末互联网泡沫破灭前夕。一些已上市的科技股，正在创出高达数百倍甚至上千倍的市盈率，尽管许多公司利润状况不佳，但投资者们却变得越来越愿意押注，新一轮互联网泡沫是否又再度兴起?

科技股成资本市场“宠儿”

科技股又成了证券交易所的“宠儿”，新晋者颇丰，且业绩骄人。11月7日，美国社交网络及微博客服网站推特（Twitter）上市首日，股价飙升73%，其市值在收盘时达到了250亿美元左右，远高于此前的最高估值139亿美元，与资本市场的光鲜表现形成鲜明对比的是，推特今年前九个月亏损超过1.3亿美元，仅今年三季度净亏损达到6460万美元。近期在纽交所上市的58同城和去哪儿网，也都在首日分别实现开盘价较发行价上涨23%和89%，这两家公司最近财政年度均未实现盈利。最新消息是，11月12日，网络手机游戏商博雅互动在香港联交所挂牌上市，开市报价较招股价增长26%，市值达49.8亿港元。

受此刺激，许多互联网企业可能会加速上市进程。国内，有500彩票网和久邦数码近期向美国SEC提交了招股说明书，久邦数码即将赴美开始路演。11月5日，全球访问量最大的汽车网站汽车之家也向SEC提交了招股说明书。截至目前，有3家公司在排队等待赴美上市。而在国外，据报道，美国硅谷目前就有约十几家互联网初创企业的估值超过10亿美元，其中许多企业已经与投行就上市举行过非正式会谈。一些风投资本家透露，包括云存储服务公司Box、移动支付公司Square和旅行房屋短租网站Airbnb在内的许多硅谷互联网初创企业可能会加速上市进程。

许多科技股都在纳斯达克上市，因此纳斯达克综合指数的表现，也堪为风向标。自去年11月份以来，纳指已累计上涨38%。纳指的涨势以及科技股受到的追捧，颇似上世纪90年代末，也就是互联网泡沫破灭前夕的情况。

股价飙升的速度也在加快。美国电动汽车生产商特斯拉（Tesla MOTOrs Inc.）股价今年以来已累计上涨了四倍，而该公司自2010年上市以来，只有一个季度实现过盈利。其首席执行长马斯克日前表示，该公司的股价超过了合理水平。

全球宽松货币助推

“现在是一个巨大的泡沫，比2000年的时候更大。上一波的泡沫以雅虎带头，而这一波是亚马逊、脸书为首。目前，亚马逊的市盈率到了1000多倍，脸书也到了120倍，这显然是不正常的。现在什么样的东西都可以上市，有很多公司不是现在谈上市，都已经谈了三年了。三年都卖不出去，现在突然变得火爆起来。在这样的时刻，其实很难分辨什么东西是真正有价值的。”独立经济学家、玫瑰石顾问公司董事谢国忠语出惊人。

“泡沫说”并非始于今日，两三年前已时有传出。近年来，在全球宽松货币背景下的低利率水平，助长了投资者对以科技股为代表的具有高增长潜力公司的兴趣。“这一波泡沫已经持续好几年了，在泡沫的时候，有各种各样的力量进入资本市场，包括基金也觉得垃圾股也没关系，暂时能炒。前段时间，市场预计美国量化宽松货币政策将要退出，本来已经有点往下走，但美联储9月份又强调这一政策还将维持相当长一段时间，很多人又觉得这是最后的机会，赶末班车的心态非常强。”谢国忠对《IT时报》记者分析。

“这是一个击鼓传花的游戏，就看谁接到最后一棒。”谢国忠称。

兴业银行首席经济学家鲁政委要“中庸”一些。“某一个领域有没有泡沫，恐怕是很难判断的。一只股票合适的价值是多少，很难说清，因此，你怎么会知道有没有泡沫?”

对科技股最近所受追捧，鲁政委对《IT时报》记者表示：“全球流动性都很宽松，这就使得人们手里有资金去投资。此外，现在全球经济已过了最坏的时期，全球投资人赌的是未来，相信未来会更好，才会出手买股票。”

一个令投资者略为宽心的数据是，截至9月份，纳指成分股基于过去12个月收益的总体市盈率大概为19倍，2000年初则为49倍。即便有泡沫，显然仍未到破灭时，科技股投资者应该还有时间。P

转自
搜狐IT

2014年最赚钱的九大科技趋势

2014年马上就要来临了，据Business Insider报道，2013年火热的那些技术在明年将会更热更火。包括云计算，大数据，平板电脑的兴起以及物联网。对此，市场研究公司IDC详细预测了这些科技趋势在明年将如何展开，并如何产生以十亿美元计的巨大市场。

1、个人和企业明年将会在科技领域消费2.1万亿美元

IDC预测，全球IT领域支出将在明年增长5%，至2.1万亿美元市场。个人和公司都将购买智能手机和平板，该领域在明年将增长15%。企业将启用新的硬件与移动设备来加强数据中心，包括更好的服务器，存储，网络，软件和服务。

2、美国和欧洲以外的国家将疯狂购买高新技术以及高科技产品

个人和企业在科技新兴国家在2014年将会近似疯狂的购买高新技术以及高科技产品。四个最热门的新兴市场是：巴西（Brazil），俄罗斯（Russia），印度（India）和中国（China）。这四个国家被称为‘金砖四国（BRIC）’。IDC预测，随着中国的巨大进步，明年这4个国家支出将上涨13%。

IDC还预测，这是有史以来第一次，除了以上‘金砖四国’，其它新兴国家在科技方面的支出也将大幅度增长。这包括亚洲的其它一些国家，拉丁美洲，中东和非洲。

总而言之，美国和欧洲以外的国家明年在技术上面的支出整体上升10%至近7400亿美元，这个数据导致明年全球IT支出上涨幅度超过1/3。

3、企业都将把大量钱投入到“云”

很多公司在2013年以前都只是初涉云计算，2013年开始大量购买云服务。2014年，企业在云上的支出将会令人震惊。IDC预测，2014年企业在云上的支出将达到1000亿美元，比2013年增长25%。为了跟得上客户的需求，未来企业的投入不仅仅在云服务上，还将花费大量的金钱在提供云服务的硬件上。

4、亚马逊和谷歌将为“云”开始一场战争

云计算将不断增长，并且会更加专业以及细分，未来在不同的特定行业将有更多的云服务。

IDC预测，一直引导开发者和企业走在最前端的亚马逊的网络服务（AWS）在2014年将会“雪崩”。谷歌在云计算上将会追上亚马逊，与其一较高低。

然后所有的IT公司(包括思科,EMC,惠普,IBM,微软，VMware)在预云时代（Pre-Cloud era）也都将以自己公司的云服务来对亚马逊和谷歌步步紧逼。

5、移动设备的增长将危及微软

移动设备的兴起已经持续好多年了，这种增长趋势不会在2014年停止。IDC预测，全球平板电脑销量明年将增长18%，智能手机将增长12%。

IDC预测，截止到2013年末，智能手机和平板市场的支出将达到4231亿美元，但该市场的成本仅为3500亿美元。

移动智能设备的销售将继续以苹果和三星为主。但在2014年，Android的应用开发者将会赚更多的钱，但应该不会超过iOS应用开发者所赚的钱，IDC预测。

6、大数据将变得更大

2014年，在大数据技术和服务上的开支将大幅上涨30%，将超过140亿美元，IDC预测。

大数据是企业将大量的数据储存在自己的数据中心和互联网上。企业通过对这些大数据的筛选，从而实时预测商业环境和服务的客户。

7、社交网络软件将会被吞并

2014年将会退潮的一个趋势是“社交网络”。企业社交网络将会变成企业软件程序的一部分，IDC预测。

这也就是说企业将会对“诸如Facebook此类社交消息应用”不感兴趣。而改成在企业内部软件里内嵌消息应用。IDC预测，在2015年中期，几乎所有的企业级软件都将会有内置社交功能。

8、众包创新的崛起

IDC预测，2014年将是“众包创新社区”的崛起年。企业将不再自己建立一个新产品和服务，而是利用互联网的各种资源将工作分发出去。

IDC描述，每个行业都会有它的“创新平台”的人群聚集，一个早期例子是GE的Predix，一个帮助大型工业企业建立产品的云服务公司。整个行业将会转向亚马逊，微软，IBM，Salesforce等公司来承载特定行业的云服务。

9、物联网将成为现实

物联网的概念首先在2012年被提出来的。这个概念让数十亿的设备加入网络，从而创造了所谓的物联网概念。（IoT：Internet of Things）

在2013年，大的IT厂商，如思科和Salesforce开始发行他们的第一个物联网产品。明年这些大的厂商和初创公司都将带来更多的物联网设备。IDC没有预测2014年物联网领域将会带来多少收入，因为增长速度太快而难以预测。

到2020年，将有300亿个原本无生命的物体变的“智能”起来，它们都将加入互联网，并且可以通过应用程序来控制他们。

IDC预测，到2020年，物联网将产生一个8.9万亿美元收入的市场。P

感受新平台之力
蓝魔i9平板电脑

■晶合实验室 山青

Intel面向移动智能设备的处理器已经发展了多代，性能、稳定性、兼容性等都越来越出色，因此吸引了不少平板手机厂商的关注。在国内，Intel核心更是以其高性价比受到欢迎，继联想K900、中兴Geek等产品之后，蓝魔又推出了基于Intel最新Atom平台的平板电脑i系列。



蓝魔i系列既代表着蓝魔intelligence“智慧”系列，也代表着Intel芯片平板产品，其中包括多款型号，如轻薄的i8、便携的i9、i10，以及大屏i11。我们的样品为最早上市的i9，它采用8.9英寸屏幕，分辨率为超全高清的1920×1200，支持最高5点触控，配置200万像素前置摄像头，有纯白和蓝黑两种色彩



蓝魔i9背部配置有500万像素摄像头，除了蓝魔与Intel的品牌产品logo外，没有任何装饰

蓝魔i9采用Intel Atom Z2580处理器，双核支持4线程处理，频率最高2.0GHz，内置SGX 544MP2图形单元。它内置2GB内存，16GB存储空间，支持最高32GB Micro SD卡扩展。其安兔兔测试得分为19687，象限测试得分7123，3DMark Ice Store得分7029，NenaMark等游戏引擎测试为55.6fps，大部分时间实际上是以60fps的满帧速运行。

在长时间满负荷测试后，其背部略有升温，但并不妨碍使用。其待机时间长达10天左右，在75%的音量和亮度下，可连续播放播放720p高清影片6小时左右（保留10%电量）。



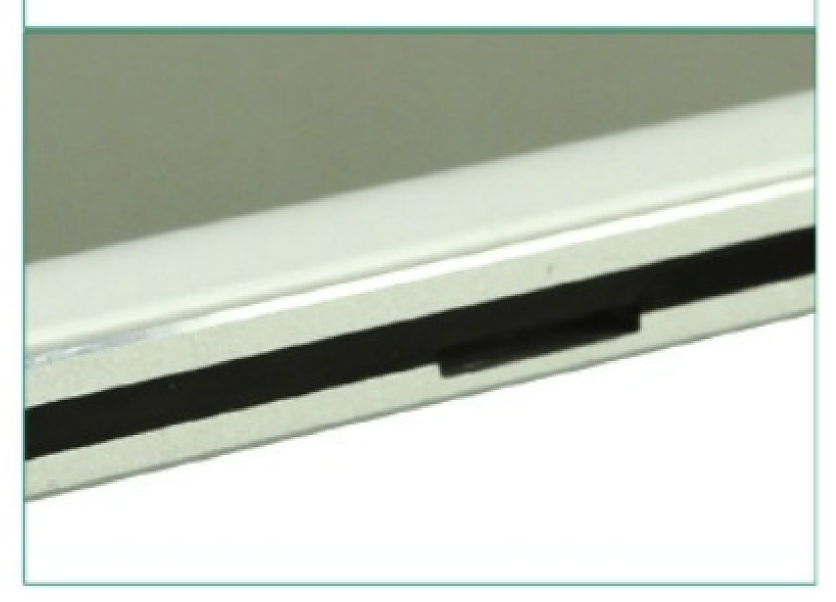
炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★☆

◆蓝魔（Ramos）◆已上市 ◆1169元 ◆附件：充电器、充电/数据连线、说明书等 ◆咨询电话：400-883-9858（服务热线）◆推荐用户：追求性价比的时尚用户 ◆相似产品：惠普Compaq 8、蓝魔i8等





蓝魔i9外形平整，厚度仅有8.5mm，重量470g，尽管尺寸明显大于7英寸平板，但仍然具备一手掌握的能力。同色电源与音量按键，以及Micro SD卡插槽、麦克风开孔都隐藏在侧面深色装饰条中，很不显眼



蓝魔i9两侧配有扬声器，在视频播放测试中，其声音相当洪亮，让人难以相信是发自如此不起眼的小扬声器

总结： 借助出色的Intel平台，蓝魔i9拥有相当不错的性价比，不过也许是过于注重配置，其外形设计显得有些平淡，也许是样品的固件有待完善，其拍摄性能和功能也都有些不足。

超轻薄伴侣
索尼VIAO Pro 13笔记本

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：不详

◆索尼（Sony） ◆即将上市 ◆参考价格：不详 ◆附件：充电器、说明书等 ◆咨询电话：400-810-9000（咨询热线） ◆推荐用户：旅行办公用户、年轻时尚用户等 ◆相似产品：索尼Pro 11、东芝Z930等

作为在超极本概念提出之前就推出过超轻薄笔记本的厂商，索尼在这种产品的研发生产上实力不容小觑，其VIAO Pro 13超极本，更是同时拥有外形、性能、价格的明显优势，最近这一系列的红色版本也将在内地市场上市，更是为其增添了时尚活力的元素。



VIAO Pro 13系列全部采用13.3英寸IPS屏幕，但异常纤薄，最薄处只有12.8mm，最厚处17.2mm（略小于新版一角硬币直径），重量更是只有1.06kg，类似于常见11英寸超极本，初拿到手的时候甚至会让人感觉有些“轻飘飘”的



受到体型的限制，Pro 13的接口并不算多，均位于侧面偏后的位置，且尽量选择较新较常用的接口

在实际测试中，我们保留所有附带软件，只关闭可能打断测试进程的杀毒软件。在测试过程中，我们发现其散热系统较为敏感，在中等负载情况下都会启动风扇，而长时间高负载运行后，底面后部中央与左侧温度明显上升，夏季在膝上使用时可能会有些不适。

从测试结果看，VIAO Pro 13的日常应用、办公等方面的性能很不错，也具有初级3D游戏能力。在75%亮度和音量下，它可连续播放720p高清视频6小时（保存10%电量），其开机启动时间在5秒以内，休眠唤醒则在2秒以内。另外这款产品也延续了索尼的传统，带有Assist辅助功能键、预装很实用的索尼Care软件包，并提供了柔和的键盘背光。

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i5 -4200U@1.6GHz，最高睿频2.6GHz
内存	4GB DDR3
硬盘	128GB SSD
显卡	Intel HD Graphics 4400
光驱	无
显示屏尺寸	13.3英寸，1920×1080，支持10点触控
摄像头	前置高清摄像头
无线连接	802.11n、蓝牙 4.0
接口	USB 3.0×2，HDMI、多合一读卡器等
外形尺寸	322mm×216mm×12.8～17.2mm
重量	1067g，旅行重量1349g（含电源、充电线）
操作系统	64位Windows 8中文版

性能测试		
PCMark 8	Home	2627
	Work	4192
Windows 8 体验指数	处理器	6.9
	内存	5.9
	游戏图形	6.5
	主硬盘	8.1
Fritz Chess Benchmark	4线程	4633千步/秒
3Dmark11	Entry	E1197
街霸4	默认设置	51.0fps



非常纤薄的超极本尽管便于携带，但在手感上常常会有所欠缺，为改善这一情况，Pro 13进行了诸多针对性设计。从侧面看，我们会发现它采用了非常薄的显示屏，为主机部分留下了一定的可用厚度，成为带有一定角度的楔形。另外它的屏幕尾部采用橡胶材质，装有小支脚，开启后屏幕明显下沉，尾部成为支撑结构，支起后部，增加角度，让使用更舒适





Pro 13底面扩展阜接口带有紧密的盖板，主要用于连接电池附件，这一附件同时也可作为支架使用，为用户提供更舒适的使用角度

总结： 索尼VIAO Pro 13不仅是一款实用型的超便携超极本，而且在市场类似产品中的性价比也相当不错，引入触控和彩壳后，在易用性和个性化方面的表现更加突出。P

小身材大乐趣

捷波朗魔音盒迷你蓝牙音箱

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★☆

◆捷波朗（Jabra） ◆已上市 ◆599元 ◆附件：充电器、充电/数据连线、说明书等 ◆咨询电话：400-120-0745（支持热线） ◆推荐用户：追求性价比的时尚音乐爱好者、派对狂人 ◆相似产品：漫步者魔砖M5、JBL音乐万花筒FLIP等

捷波朗尽管已经是市场上蓝牙耳机的领导厂商之一，但它为自身的定位却远非这么简单，通过我们之前介绍过的有线耳机、蓝牙音箱等设备，捷波朗正在努力向着专业级有线/无线音响设备品牌的角色前进。



魔音盒迷你采用比较方正的外形，侧面曲线过渡让整体造型显得更加流畅，4种颜色则为用户展现着不同的个性，一体式橡胶材质外壳同时具备防尘、防泼溅和防震防撞能力，也可避免指纹沾染

在不久前的年度产品发布会上，捷波朗推出了很多各有特色的产品，其中包括一款捷波朗特别设计，更适合内地市场的蓝牙音箱——魔音盒迷你（Solemate Mini）。故名思议，这款产品其实就是之前捷波朗魔音盒（Solemate）的mini版本，而且在基本保留所有功能的前提下，大幅降低了价格。





魔音盒迷你顶部带有简单的音量调节和接听/连接键，电源开关则与充电/音频接口、麦克风位于同一侧



魔音盒迷你同样支持音频有线连接方式，并且将连线直接镶嵌在底部的橡胶底座内，以免丢失，其实它底部的波浪型设计也并非仅为了方便容纳连线，而是具有很好防滑效果的同时，可减少震动造成的声音失真



魔音盒迷你带有双扬声器，支持8小时左右的连续播放，图中可见其橡胶壳体较厚，腔体的密封性也很好



魔音盒迷你的另一侧面是NFC（进场通信协议）连接区域，只要往开启NFC的设备前一碰就能自动进行蓝牙配对，用户只需点击确定即可

当然对捷波朗面向的消费群体来说，魔音盒迷你的音频播放能力才是关心的重点，而这一点在我们开启的瞬间就可能就获得很好的回答，在启动和关闭音箱时，都有很震撼的声音效果，而连接成功时则有语音提示。

在实际测试中，我们通过NFC或蓝牙设备列表都能很方便地连接，在10米范围内和一堵承重墙的阻隔下也能顺利连接。它还能支持语音通话，不过由于麦克风位置比较偏，且音量较大，有影响隐私之嫌。

这款音箱的煲机时间也不需要很长，可很快进入状态，在实际播放中，其分辨率和中高低音的表现都很好，最大音量和重音效果更是让人怀疑是否来自它不盈一握的小身躯。有趣的是，由于其身材娇小，更适合放在身边聆听，笔者更容易感觉到一些早期编码率较低的音乐文件存在很明显瑕疵，不得不重新寻找高编码率音源。

总结： 魔音盒迷你有连接能力、通话功能和播放效果的全面出色表现，更重要的是，其价格进入了内地消费者更加容易接受的价位段，因此具有很好的市场前景。

电竞娱乐两相宜

Tt eSPORTS Level 10 M电竞耳机

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

◆斗龙（Tt eSPORTS） ◆已上市 ◆699元 ◆附件：音频连线、说明书、携行袋等 ◆咨询电话：(010)82883159（售后服务） ◆推荐用户：同时关注游戏表现和数码娱乐能力的用户 ◆相似产品：雷蛇北海巨妖、赛睿西伯利亚v2等

Tt eSPORTS（斗龙）这一名字就非常电竞化的品牌，一直致力于各种电竞外设如键鼠、耳机、鼠标垫甚至是键盘包、耳机支架、手套等的开发。不过随着电竞娱乐化和数码游戏的兴起，Tt eSPORTS也开始逐渐改变冷峻的产品设计和专业化的定位，向更大众化发展。作为近期的高端电竞耳机，Level 10 M不仅适于电竞游戏应用，也适用于数码影音娱乐。





Level 10 M有黑白两种颜色，外形机械感十足，40mm直径驱动单元尤其醒目，铝合金支架则在保证强度的前提下，简化了框架结构，同时有助于减轻重量

Level 10 M的40mm驱动单元为我们提供了非常出色音质，这不仅表现在很好的还原度和音量上，也有对电竞游戏玩家很重要的细节分辨能力，无论是在“使命召唤8” “战地4”的混凝土森林中，还是“孤岛危机3”危机四伏的室内或热带雨林中，都能随时察觉到周围的细微响动，在支持3D音效的设备中，还能较好地分辨声音来源。





Level 10 M提供了两种音频连线，分为PC上常用的耳机、麦克风分离式接口和移动设备上常用的耳麦合一接口，均采用防缠绕线缆，其中PC连线长达3米，且配置了音量调节与麦克风开关





Level 10 M配置了厚实柔软的头垫，支架带有10段锁定能力的调节机构，在调节到所需状态后，将红色锁定块拔出，就可以稳固地锁定





Level 10 M的话筒使用双向轴与右侧驱动单元连接，收起后虽然不会缩入耳机内，但感觉与耳机部分的融合度还是很好的。其可用旋转角度大约为水平45°，竖直90°，完全能够将顶端拾音器送至嘴边，较大的阻尼让它可以稳定停留在任何用户感觉更合适的角度位置



Level 10 M采用特殊的连线方式，两侧驱动单元后均带有mini USB接口，用于连接音频线，可根据设备和用户位置连接



贴心的携行袋，可以妥妥地收纳耳机和连线

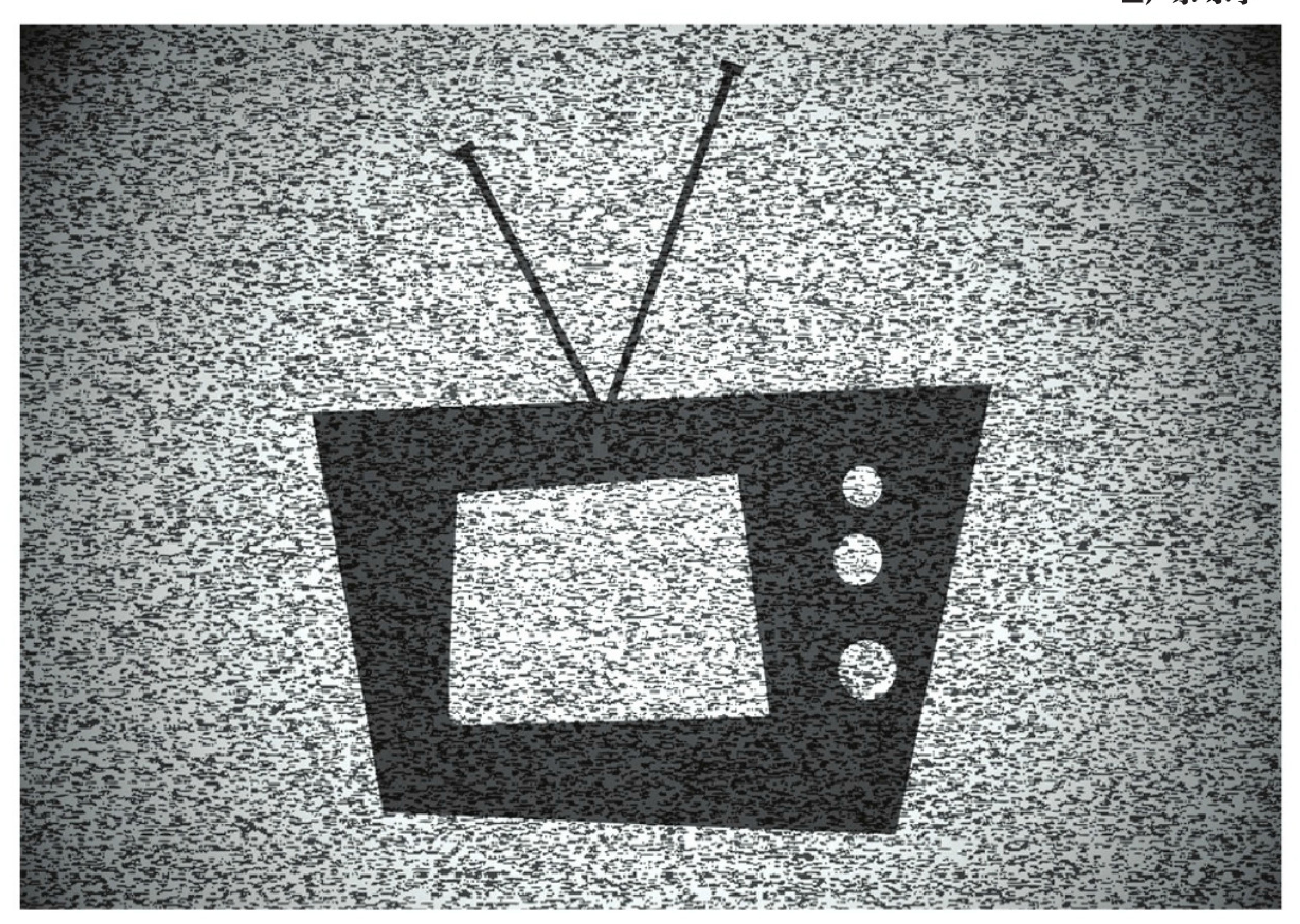
在日常的影音欣赏中，其高中低音的表现都很不错，有一定的空间感，不过这样也使得低音有一定距离感，而不是直接振动耳膜的那种震撼感觉。在测试中我们使用多款手机、平板电脑和MP3进行测试，都可以很顺利地推动这款耳机，播放中也没有出现推动功率不足的问题。

相对于很多电竞耳机，Level 10 M的体量显得很单薄，框架和耳机的压力也相对较小，重量更是不足300g，对电竞爱好者来说它很便于携带，而数码音乐爱好者则可以长时间带着它欣赏音乐也不会感到疲劳。

总结： Level 10 M特殊的设计使其完全可满足游戏和影音娱乐的双重需求，酷酷的外形也很适合张扬个性的数码玩家直接带到室外使用。

平媒之后……

■广东 乐学



互联网对传统媒体的冲击已经持续多年，而如今移动互联网的兴起，似乎是有敲响最后的丧钟之势。

电视行业陷入了前所未有的困境。近日，美国科技媒体Businessinsider对电视发展趋势做出了详细的总结。收视率已完全崩溃：据花旗研究机构（Citi Research）称，从2011年9月以来，广播电视和有线电视的收视率，一直呈现出负增长，仅在奥运会期间有所缓解。

最近，媒体股票分析师克雷格-墨菲特（Craig·Moffett）和迈克尔-内桑森（Michael·Nathanson）均指出，“在过去12个月中，付费电视行业已跌入了最低谷。”在2013年第三季度，全部主流电视节目供应商总共流失了11.3万个用户。这个数字看起来似乎不大，但是要知道，电视行业统计的用户数字中是已包含了互联网用户的。

宽带互联网本该从有线电视的消亡中受益的，但实际情况并非如此。总体而言，从2010年初到今年底，约有500万人取消了订阅有线电视和宽带。例如，在2013年第三季度，时代华纳有线电视公司失去了30.6万个电视用户和2.4万个宽带网络用户。

美国第四大有线电视运营商Charter·Communications公司的CEO汤姆-拉特利奇（Tom·Rutledge）称，在他的550万个用户中，约有130万个用户不想看电视，只想使用宽带互联网。这让他感到“很奇怪”。“我们的宽带用户数量增长速度超出了我的想象。”

本文后面的诸多图表足以证明有线电视正在消亡，而且，人们正在疏远宽带互联网服务。

有线电视的收视率暴跌幅度创下了历史新高。下图是由花旗分析机构的分析师杰森-贝兹内特（Jason·B.·Bazinet）和约书亚-卡尔森（Joshua·P.·Carlson）绘制的，注意在这幅图中，增长线始终位于零位以下。

这是一个宏观的问题：收视率正在全盘下跌。这种情况已持续了好几年。

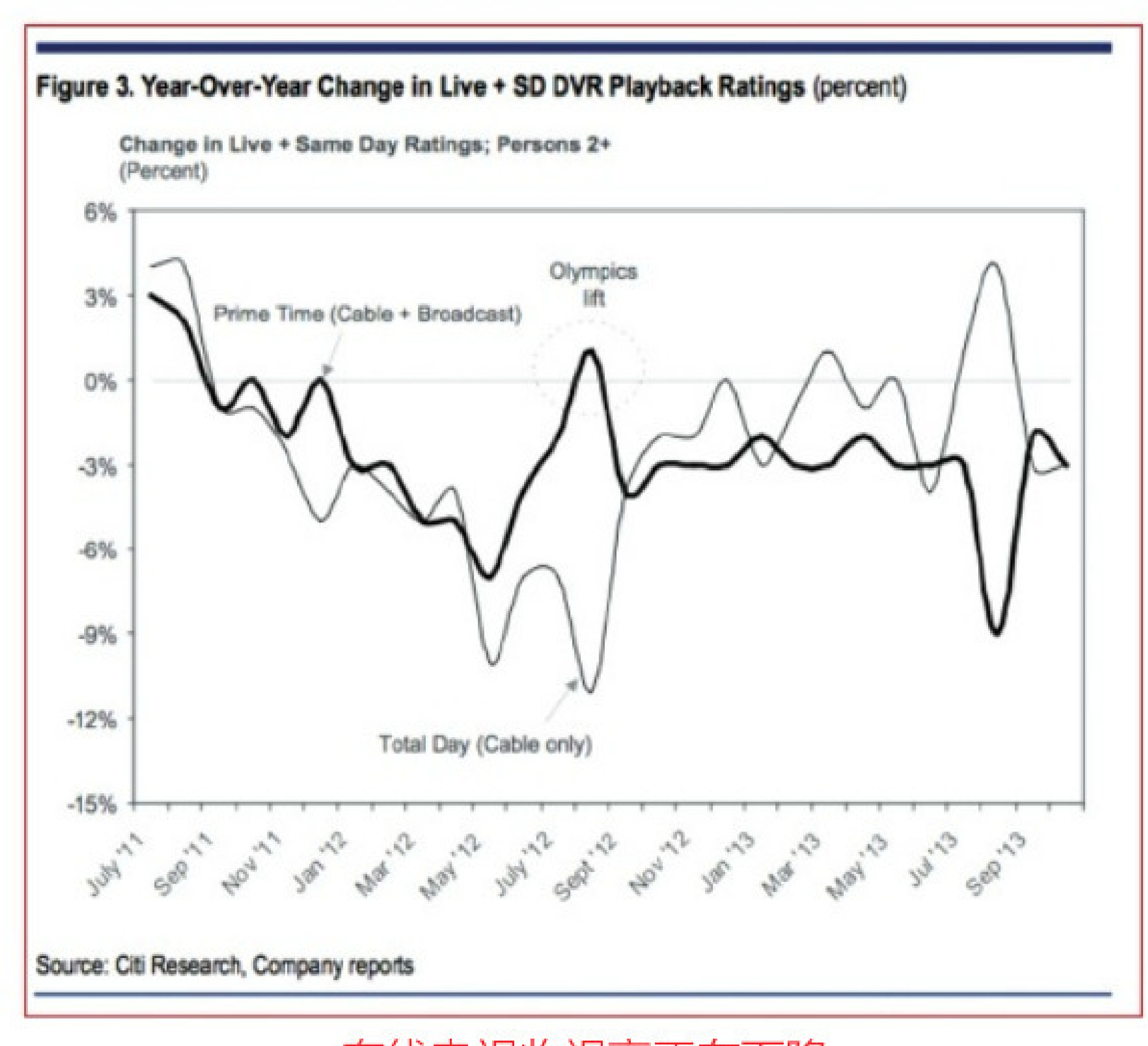
广播电视的收视率下跌并不怎么令人惊讶。多年来，主流广播电视网一直面临着来自有线电视频道以及AMC和HBO等优质电视节目供应商的激烈竞争。

但是现在，有线电视网和广播电视网的收视率均出现了下滑。

人们不像以前那样热衷于在电视上收看世界职业棒球大赛了。而最近，观众用户数量下滑幅度最大的要数年轻观众。

如果观众不喜欢职业棒球赛，也许他们喜欢看NBA篮球赛呢！可惜，现如今的篮球巨星们已无法像以前一样抓住电视观众的眼球了。

有线电视的收视率为什么会下降



有线电视收视率正在下降

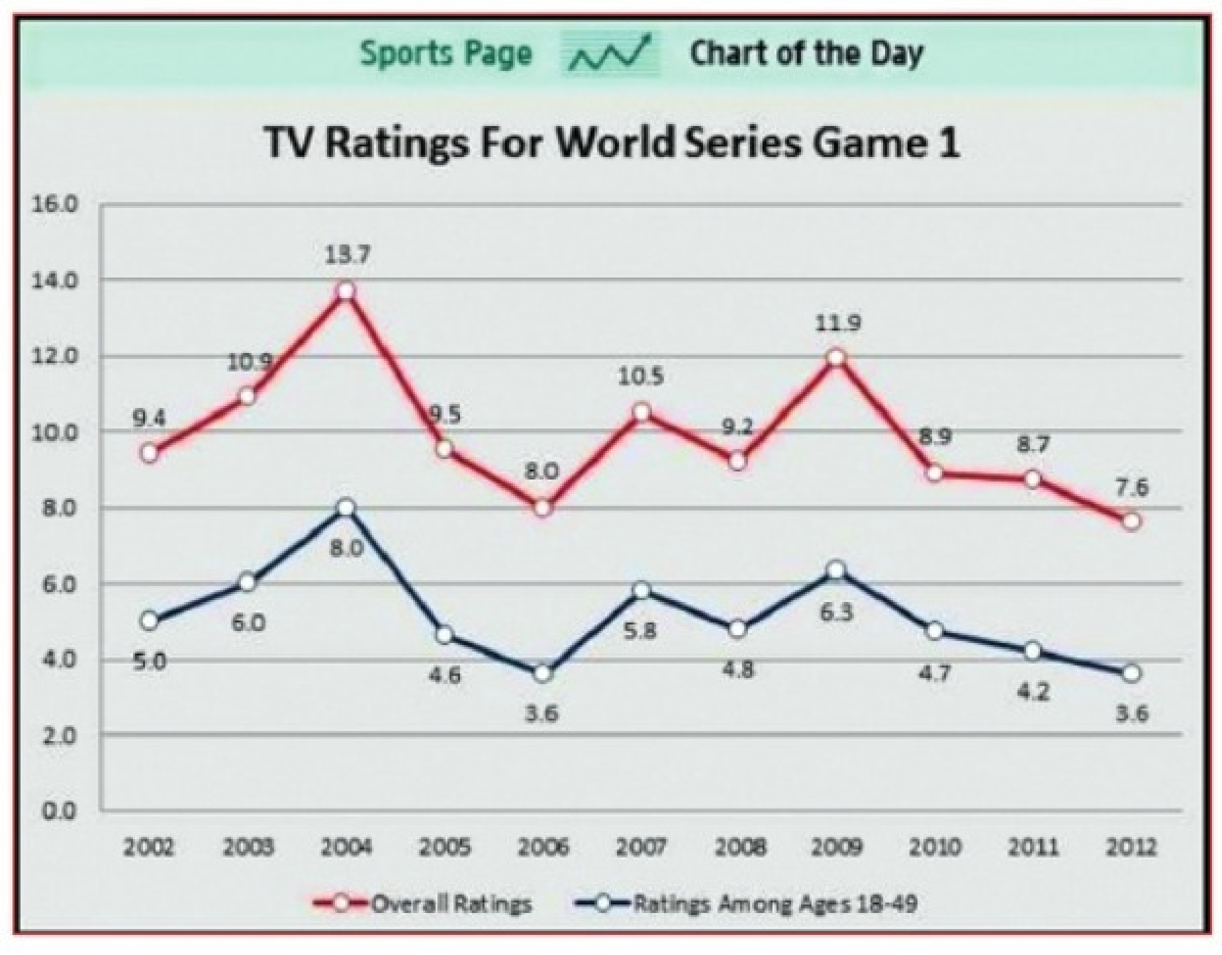
Ratings are falling...

Primetime U.S. TV Network Ratings Are Declining

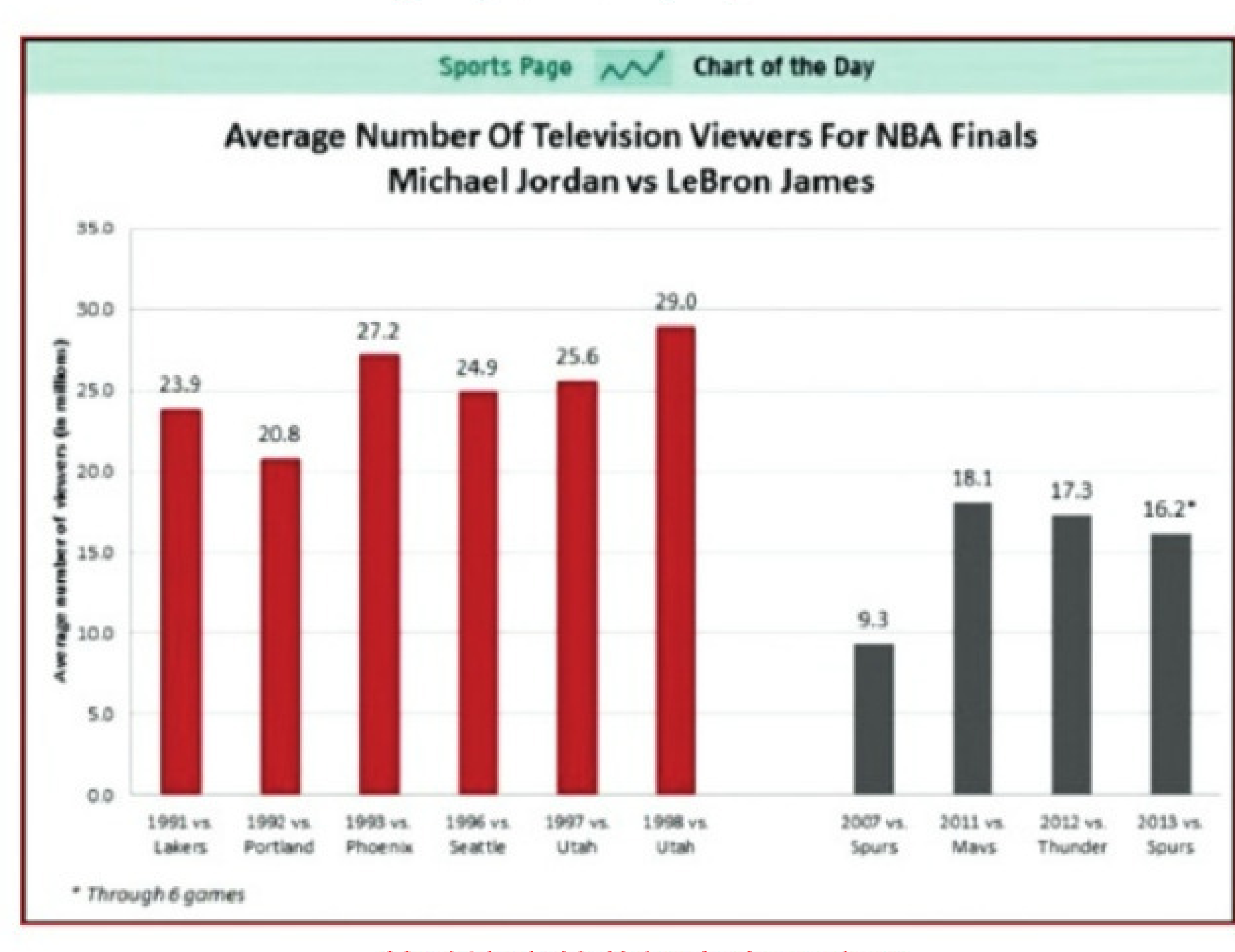
BI INTELLIGENCE

BUSINESS INSIDER

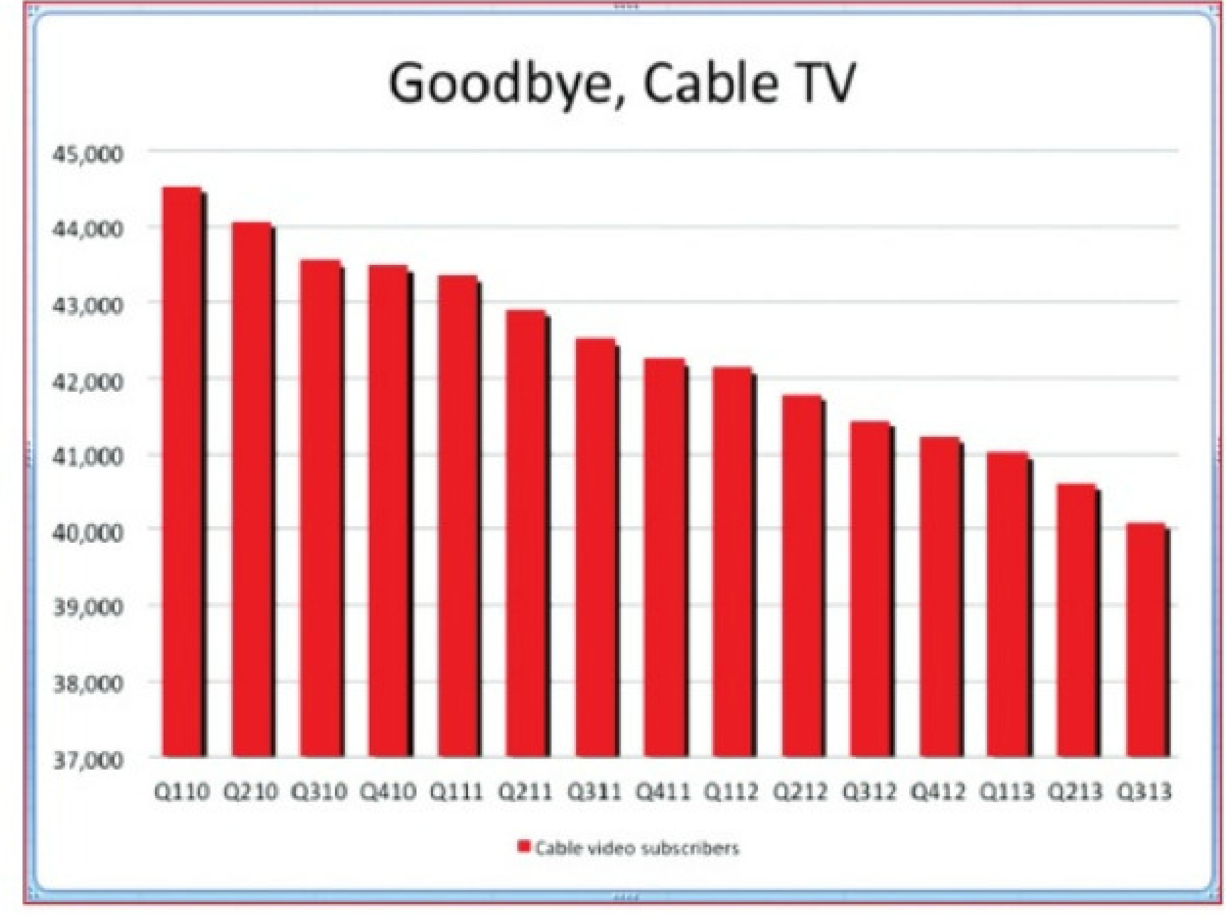
看电视的人越来越少了



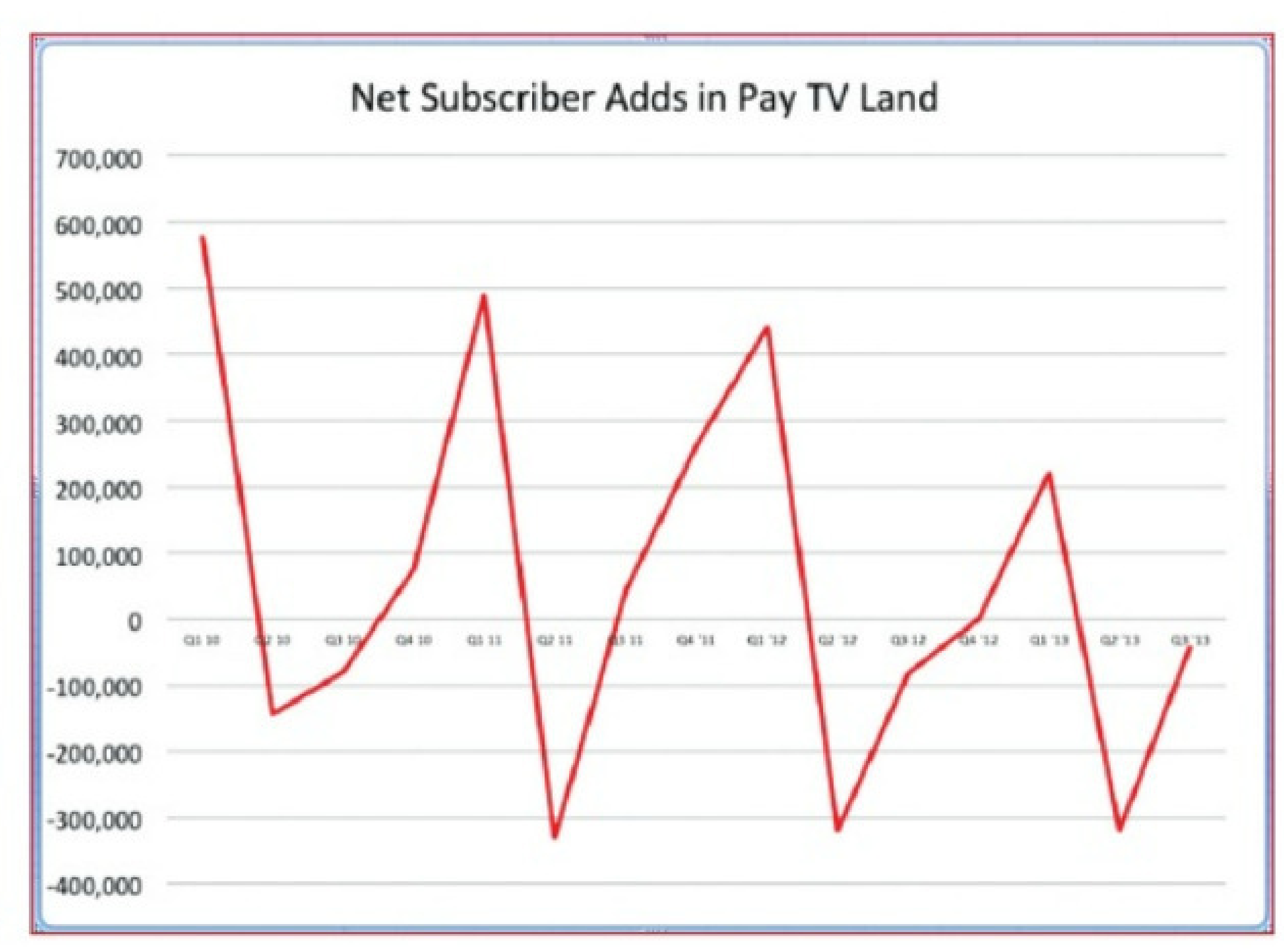
甚至连某些重大电视活动的收视率也下降了



篮球比赛的收视率也下跌了



主流有线电视提供商的观众数量将会首次跌破4000万



有线电视和宽带公司越来越难留住用户

呢？

我们现在正处于重大的历史转折点上，观众已从观看电视转向了在互联网或移动设备上观看视频——包括电视节目和电影。

而这就必然会损害有线电视提供商的利益。

据市场研究公司ISI·Group称，在过去五年中，约有500万个有线电视观众已流失到了其他地方。到今年底，剩下的观众数量可能会跌破4000万。

下图显示了所有类型用户的新增数量，包括有线电视用户、宽带互联网用户和固定电话用户。

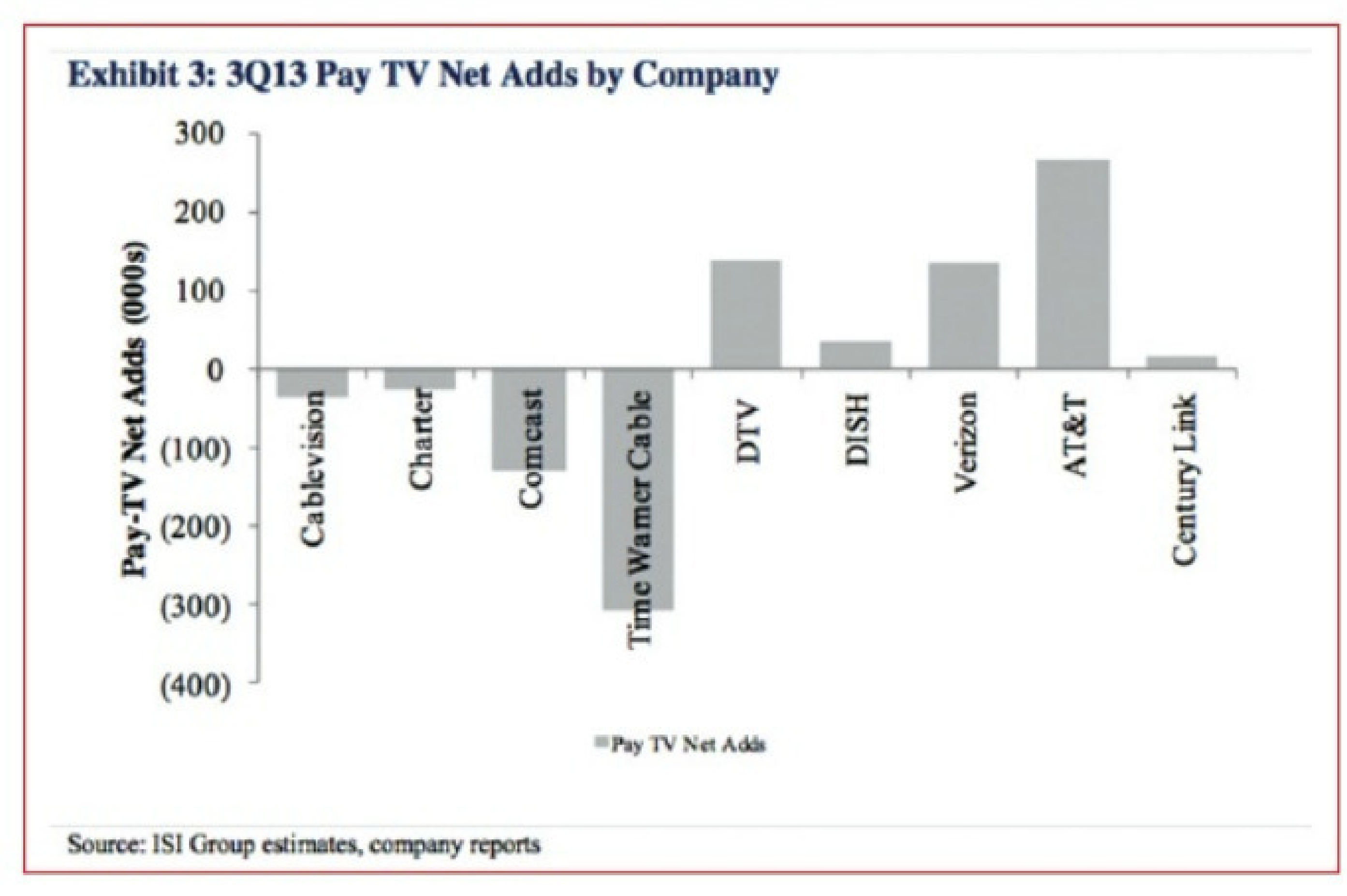
有线电视和宽带用户数量往往会随

Exhibit 4: Pay TV Industry Quarterly Share of Video Market

	1Q11	2Q11	3Q11	4Q11	1Q12	2Q12	3Q12	4Q12	1Q13	2Q13	3Q13
Telco	8.2%	8.7%	9.1%	9.5%	10.0%	10.3%	10.7%	11.1%	11.5%	12.0%	12.5%
DBS	40.1%	40.0%	40.2%	40.2%	40.2%	40.2%	40.3%	40.3%	40.4%	40.3%	40.3%
Cable	51.7%	51.3%	50.7%	50.2%	49.8%	49.5%	49.0%	48.6%	48.1%	47.7%	47.2%

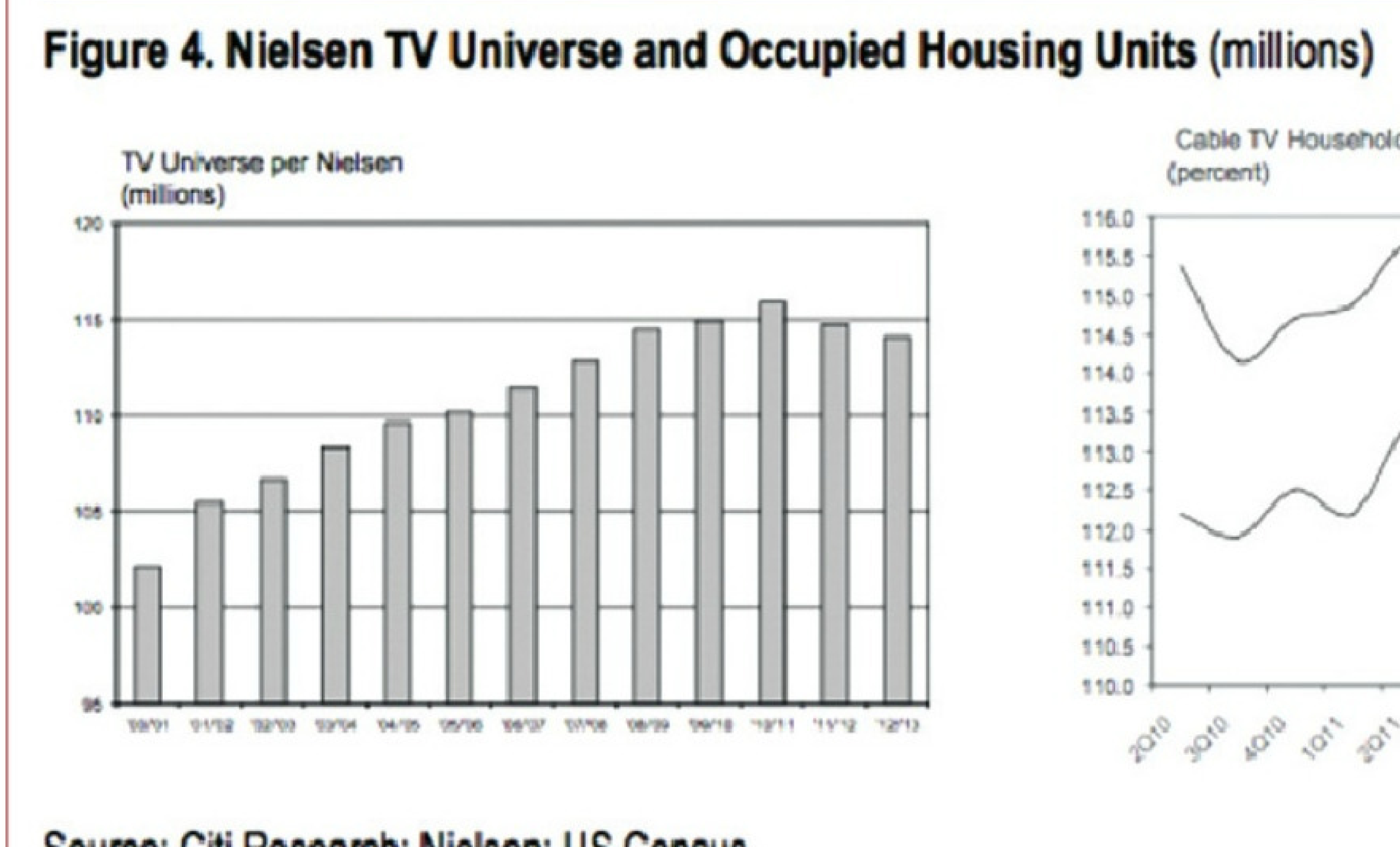
Source: ISI Group estimates, company reports

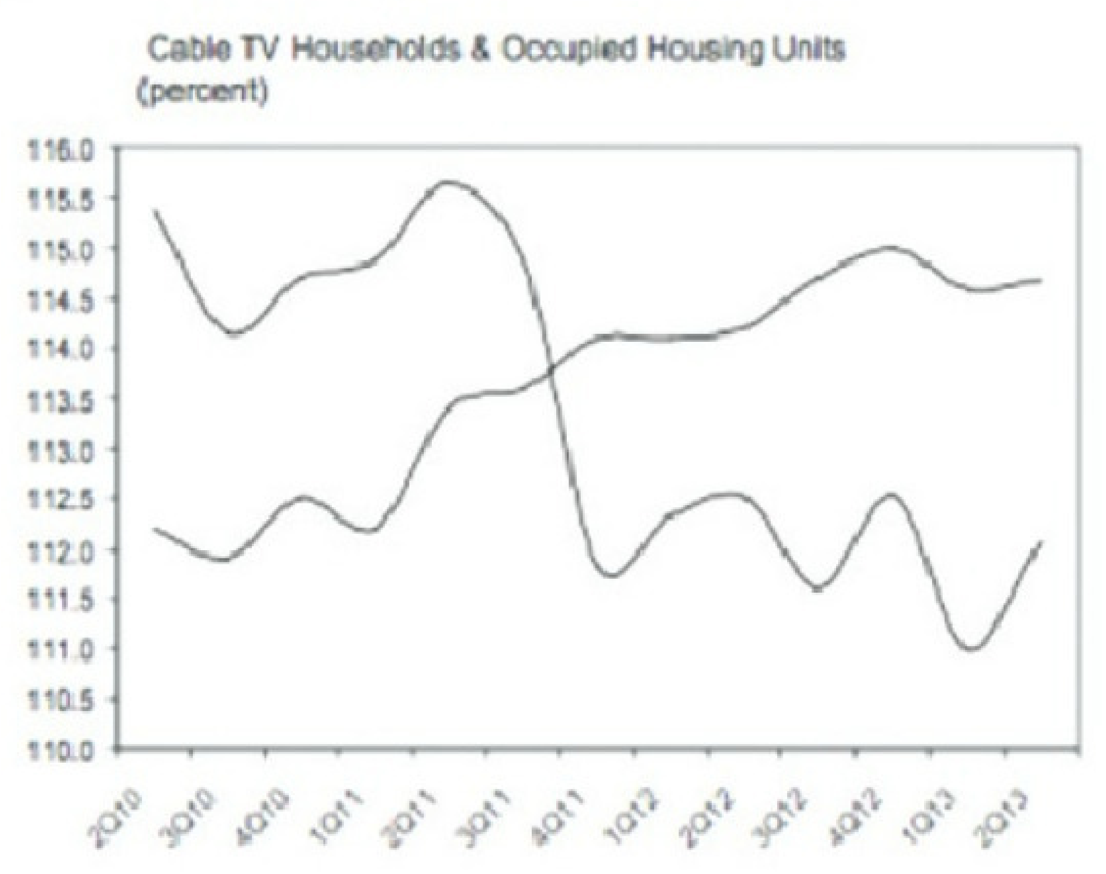
主流宽带公司不足半数用户仍在使用有线电视



独立电视提供商最终也会受到冲击

Figure 4. Nielsen TV Universe and Occupied Housing Units (millions)





Source: Citi Research; Nielsen; US Census

有线电视家庭用户越来越少了

着季节的变化而变化，因为人们往往选择在秋季搬家。

在过去，所有有线电视和宽带公司在任何季度都可能会新增50万个用户。但是现在，它们只要能吸引新用户就不错了。该行业流失的用户数量已渐渐超过了获得的用户。

据ISI·Group公司的分析师称，现在的情况是，人们正在逐渐疏远有线电视。市场的变化现在有利于电信公司如AT&T和Verizon，它们提供的高速互联网访问服务包中就已含有电视节目。（广播电视的观众数量现在仍然保持稳定，部分原因就在于它的观众通常生活在较为偏远的地区，而且很少有可替代的产品。）

当然，电视行业并没有全线垮塌，独立电视提供商仍然傲然站立。但是，你想也想得到：在技术发生巨大变化的时期，弱者会逐渐消亡，强者会积聚力量。但是，在电视逐渐消亡的大势下，它们又能抵抗得了多久呢？

电视用户数量减少的宏观经济因素之一是订阅有线电视的家庭越来越少了。

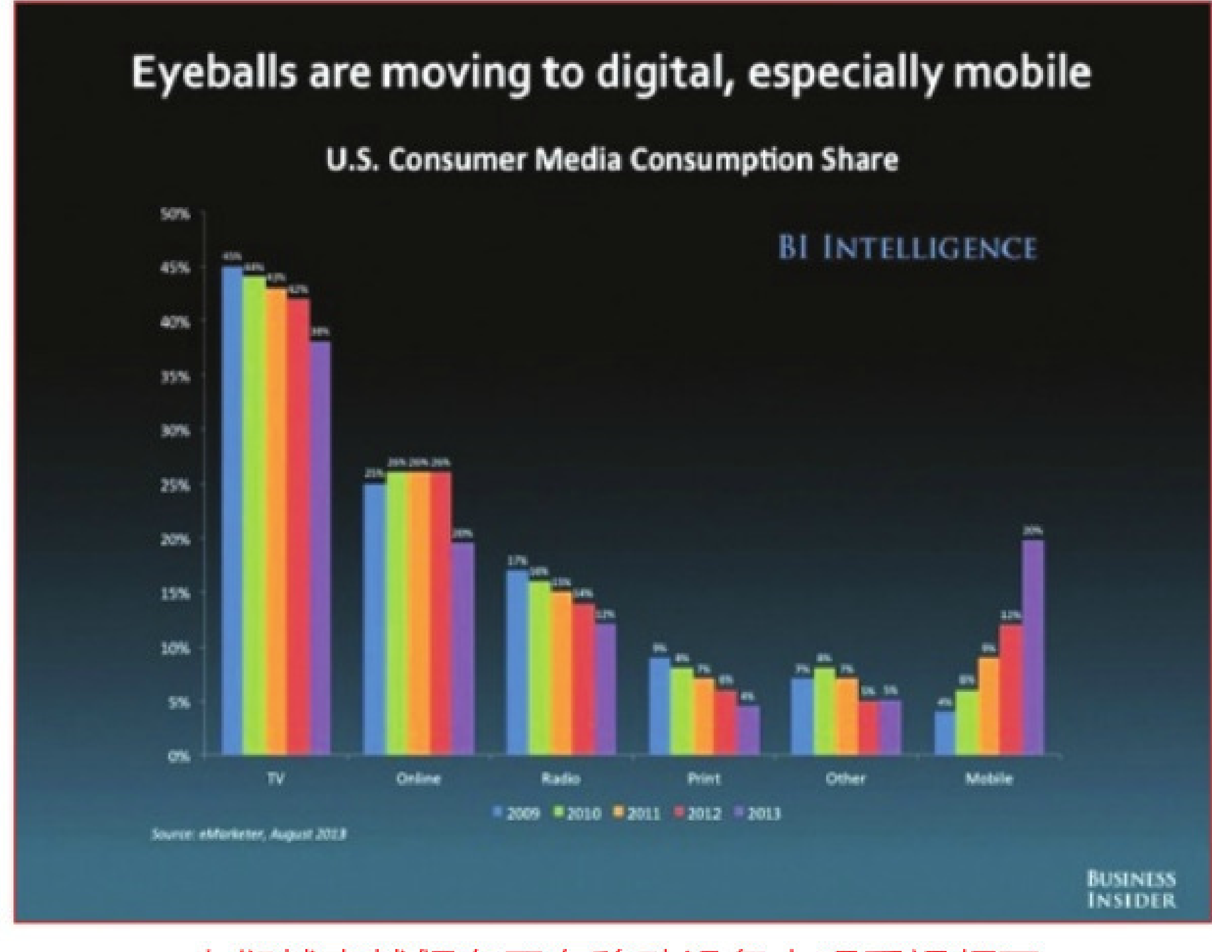
这些来自花旗研究机构的图表显示，全球观看电视的人数正在减少。值得指出的是，美国的家庭数量仍在增加，但是订阅有线电视的家庭数量却在减少。

从下图中可以看出，人们在移动设备上花的时间越来越长，而在电视上花的时间越来越少。

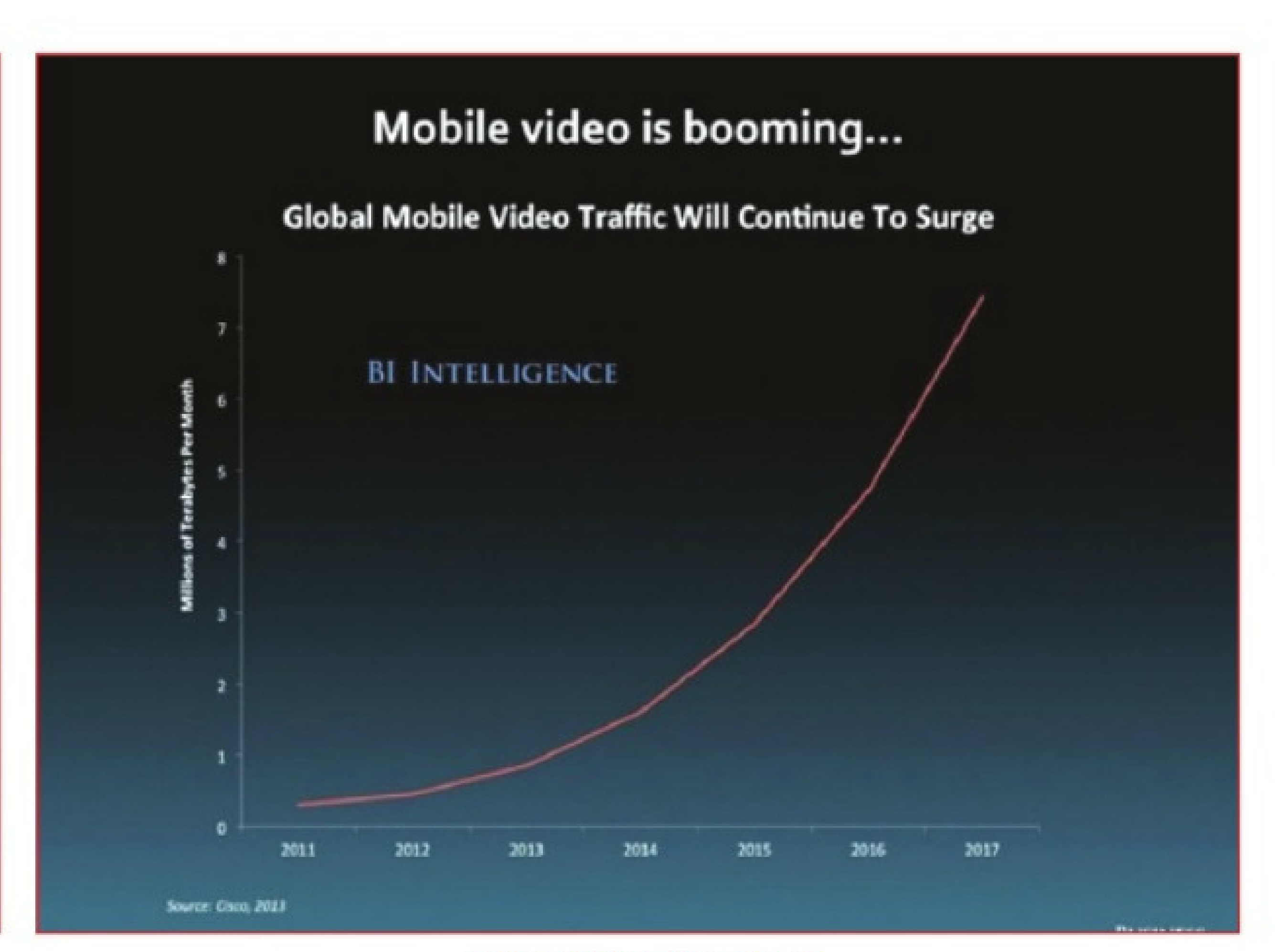
尽管iPhone和Android手机仍在努力实现完美地播放视频，但是用户在移动设备上观看的视频数量早已超出了人们的想象。约有40%的YouTube流量来自于移动设备。

在媒体行业，iPad和其他平板电脑有时候被称作“吸血鬼”媒体——它们往往会夜里出来抢占人们收看电视的时间。

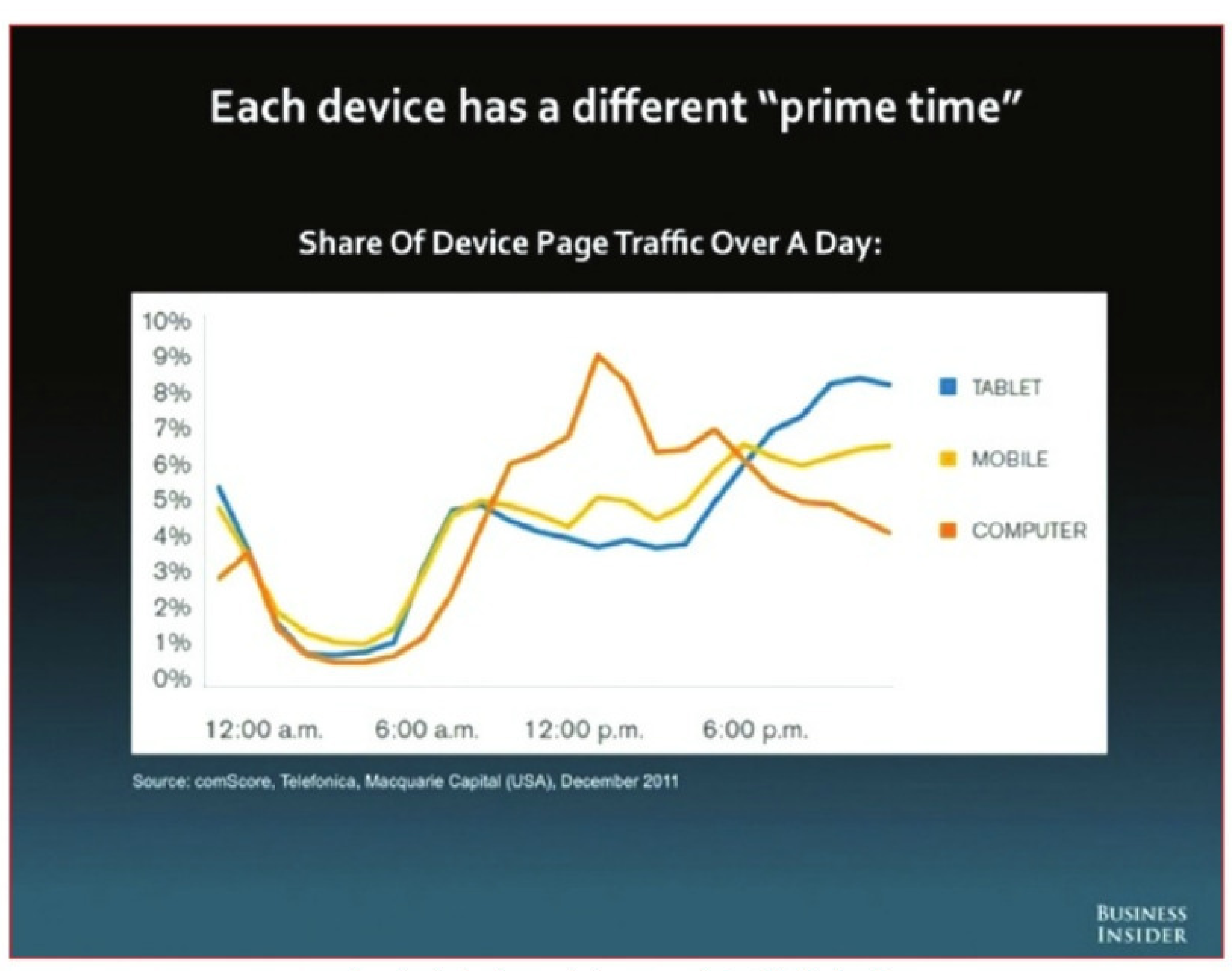
麦格理投资银行（Macquarie Capital）的研究表明，消费者长时间呆的地方与广告商投钱的地方严重错位。现在，人们花费在数字媒体上的时间多于电视：



人们越来越倾向于在移动设备上观看视频了



移动视频方兴未艾



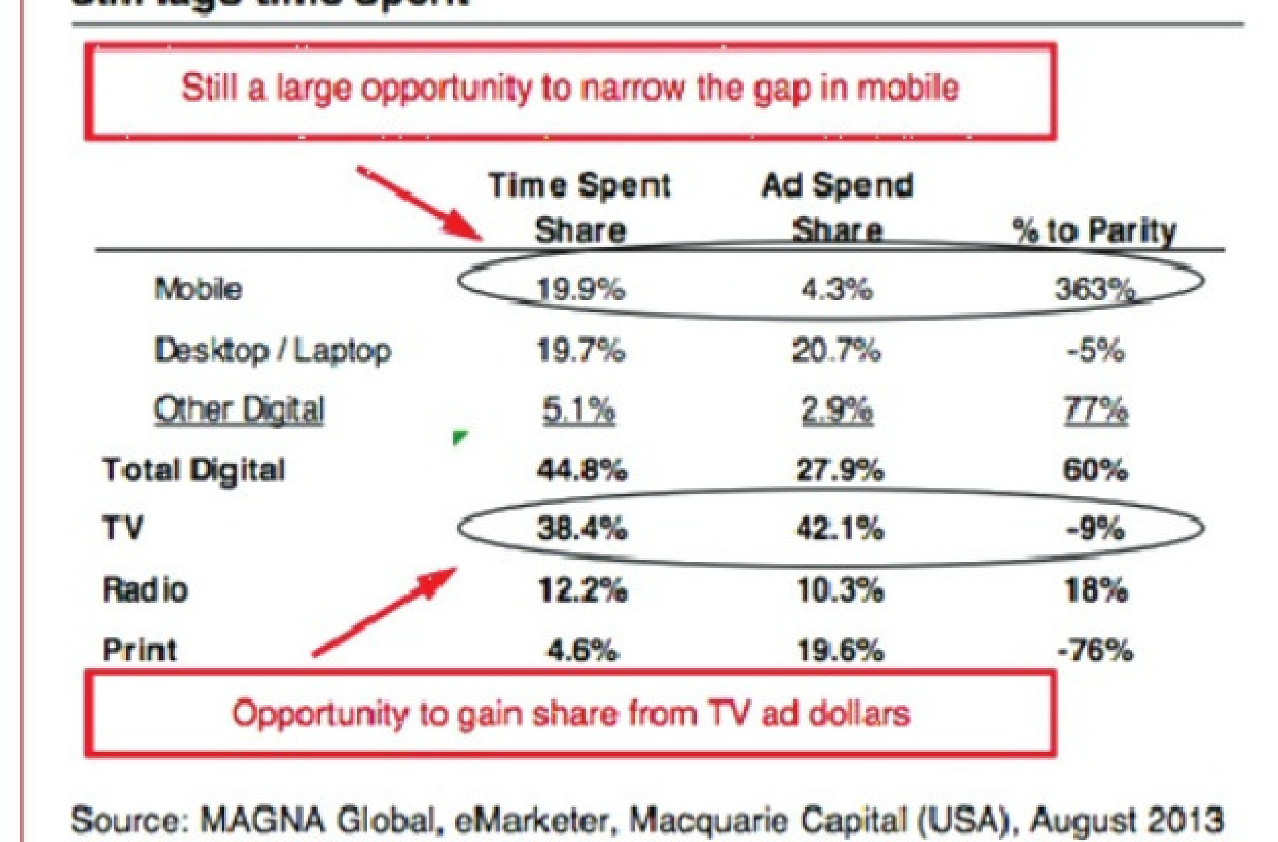
平板电脑占有了我们观看电视的黄金时间

而广告商投放在电视上的广告费用却要高于数字媒体。麦格理投资银行称，从长远来说，这种错误最终会得到纠正，广告费用会逐步转移到数字媒体上。

电视行业的没落对于电视广告销售额产生了违反常理的作用：电视广告的价格不降反升，尽管广告的数量减少了。

这是怎么回事呢？原来，任何媒体，包括移动设备，均难以像电视这样拥有如此庞大的观众。例如，在超级碗比赛中，电视仍然是唯一能够在三小时的时段内覆盖1亿多个观众的媒体。庞大用户基础的稀缺性使得电视日益萎缩但却仍然庞大的观众显得弥足珍贵。

尽管有线电视陷入了前所未有的困境之中，但是它的营收仍在增长，因为有线电视公司对日益减少的用户征收了更高的服务费。据分析师克雷格-墨

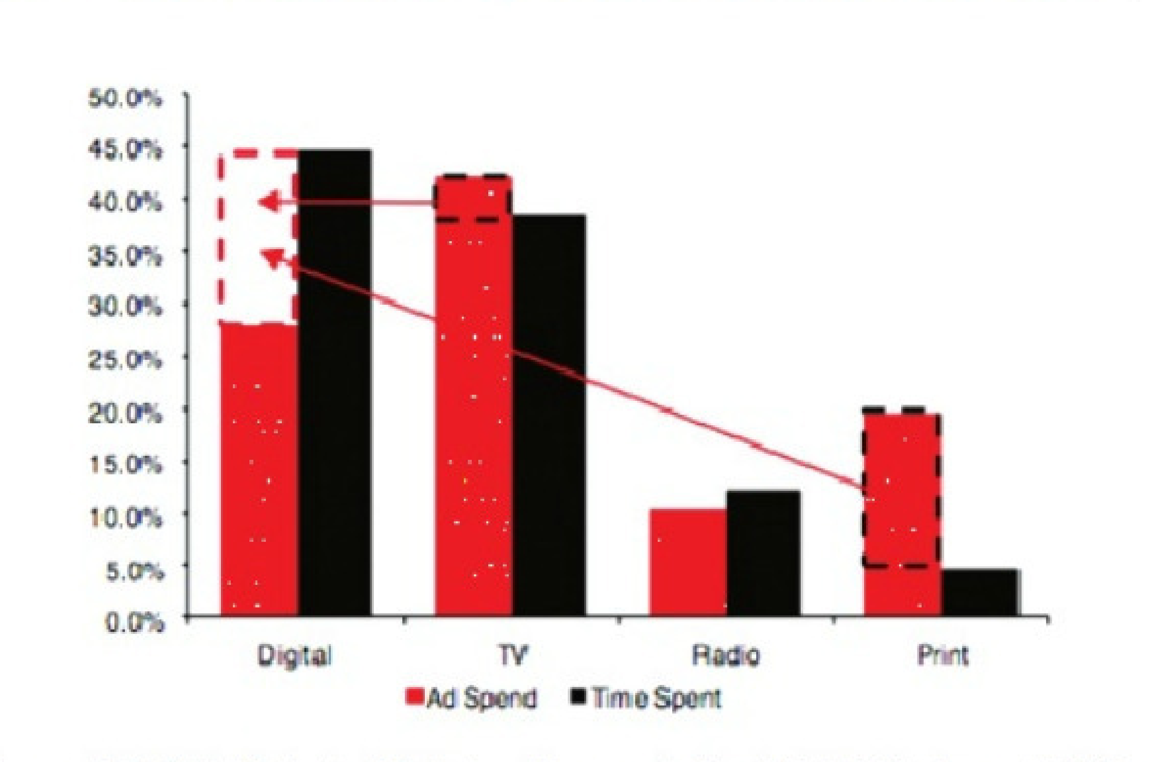

Fig 8 Ad spending on digital media, especially mobile, still lags time spent

Still a large opportunity to narrow the gap in mobile

	Time Spent Share	Ad Spend Share	% to Parity
Mobile	19.9%	4.3%	363%
Desktop / Laptop	19.7%	20.7%	-5%
Other Digital	5.1%	2.9%	77%
Total Digital	44.8%	27.9%	60%
TV	38.4%	42.1%	-9%
Radio	12.2%	10.3%	18%
Print	4.6%	19.6%	-76%

Opportunity to gain share from TV ad dollars

Source: MAGNA Global, eMarketer, Macquarie Capital (USA), August 2013



广告费用正从电视转移到各种形式的数字媒体上

Advertiser demand for TV, particularly large unique audiences on TV, has led to pricing growing faster than ratings have declined

ABC/CBS/NBC network share of household audiences - all dayparts
ABC/CBS/NBC Average Daypart CPM (total HHs)
Network share of household audiences (%)
CPM (4-daypart average)
60% 50% 40% 30% 20% 10% 0%
18 16 14 12 10 8 6 4 2 0
1980 1985 1990 1995 2000 2005 2010 2011

Source: Company data, Morgan Stanley Research

广告营收增加掩盖了电视行业没落的现实

菲特和迈克尔-内桑森称，征收更高的服务费“实际上是一种饮鸩止渴的做法”，它让收入较低的用户被迫出局，从而让电视行业失去了更多的眼球。

“当然，付费电视用户数量减少，而营收反而增长的事实，恰恰是问题的所在。我们一直认为，不看电视是一种经济现象，而不是一种技术现象。付费电视营收增长反映出了付费电视价格的快速提升，而这才是问题的关键。价格的快速提升最终将低收入观众挤出了电视生态系统。”

下图显示的是多只有线电视股票去年的表现。说实话，还真不错！

在2013年第三季度的财报电话会议上，即将因罹患癌症而退休的时代华纳有线电视公司CEO格兰-布里特（Glenn·Britt）说，他认为有线电视行业花费了太多时间来否认竞争。

“就竞争来说，我们是有竞争对手的。我之所以这么说，是因为在12年前我首次走马上任时，我就认为有线电视行业，包括我们的公司，一直在否认我们面临着真正强大的竞争对手。而且，我还听到我的同事说了一些轻视竞争对手的话。当然了，每个竞争对手都有自己的优点和缺点，就像我们一样。但是，它们毕竟生存了下来，所以我们需要提高我们的竞争力。”

如果说观看有线电视和使用互联网服务的人越来越少了，那么这是否意味着我们不再热爱观看我们喜爱的电视节目了？



市场不关心电视观众正在减少的事实

不一定。

免费的Wi-Fi到处皆是，办公室里、咖啡店里和校园里。它让用户能够更轻易地获得他们想看的节目、电影和视频，而不需要付费订阅有线电视或宽带服务。

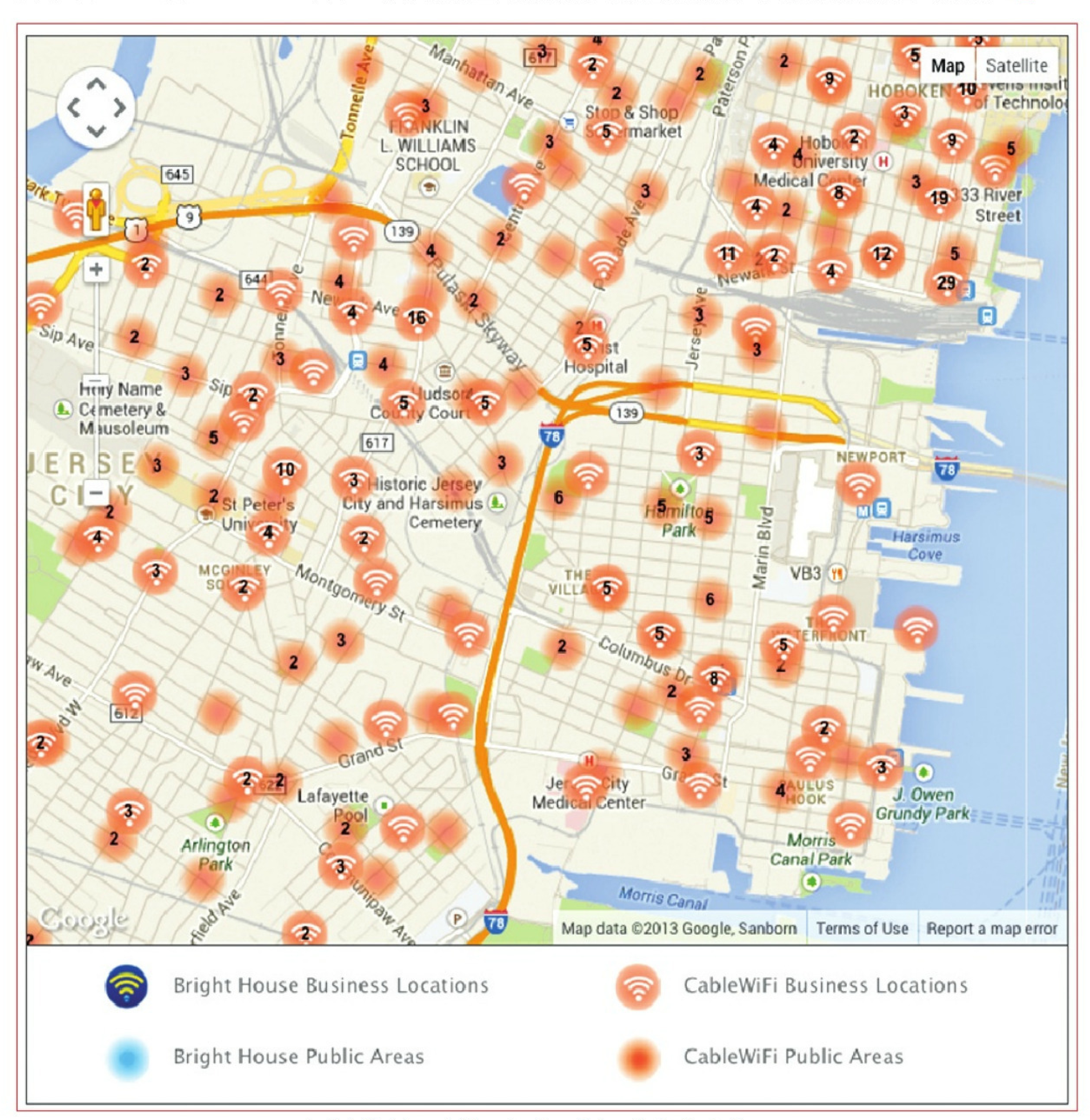
所有的星巴克咖啡店都提供有免费的Wi-Fi。

美国有57个城市，包括洛杉矶，均提供免费Wi-Fi。思科与Facebook也联手向酒店等公共场所或零售店的消费者提供免费的Wi-Fi服务。Facebook最开始在旧金山湾区的25家零售店试点提供免费的Wi-Fi服务，现在它的免费Wi-Fi服务已拓展到了1000家零售店。

对于某些人来说，他们完全没有必要在自己家里安装有线电视或宽带服务或广播电视。只要在免费Wi-Fi热点的服务范围内，他们就可以自由地上网观看各种电视节目。

图中显示的是美国新泽西州泽西城提供的免费Wi-Fi热点分布情况。据跟踪和绘制Wi-Fi热点的公司Bright·House·Networks称，美国大多数人口稠密的地方均拥有类似这样密集的Wi-Fi热点分布。

在人们的惯常认识里，人气旺盛可以等同于盈利丰富，但这种转化并非一定是水到渠成。“免费Wi-Fi广告”已经被国内不少广告服务商盯上，但目前体验仍堪称恶劣。说到底，媒体兜售内容，而非平台。市场规律并不总是“自然而然”，观察有线电视行业目前的状态，能得出的或许是“只有时间才能论证”的感慨。



拒绝有线电视和宽带互联网的用户很可能会选择免费Wi-Fi

对焦与景深的艺术
手机成像技术简谈·焦距篇



与焦距相关的拍摄要素都有哪些？本文从理论和实际两方面探讨如何对焦的问题，以及如何在手机拍照时对成像景深进行控制。

■江苏 欧阳洋葱



■不同手机摄像头有着不同的焦距特性

在今年11月下半月刊的《手机成像技术简谈·测光篇》开篇我们便提到，要把照片拍好的两个基本要素，一是测光，二是对焦。在此基础之上，即便没有很好的构图和光影搭配，也能拍出亮度准确，画面清晰的照片，这对记录我们的日常生活来说也就足够了。但这两点看似简单，实际应用中，却很少有小伙伴将之真正做好。

在聊完前篇对画面亮度的控制之后，这篇我们便来谈谈与焦距相关的一些拍摄要素，从理论和实际两方面说一说如何对焦，以及如何在手机拍照时对成像景深进行控制。

焦距对构图的影响

我们经常听玩单反相机的高富帅说到镜头焦距这样一个概念，像是18-135mm类似的说法。虽说手机的摄像头受限于体积的关系，手机镜头无法改变物理焦距，但不同手机摄像头的焦距都可能有差异。而且利用好焦距方面的小差异，还是有可能创作出不同构图的成像作品。

1. 什么是焦距

焦距的概念很简单，当代数码相机和手机摄像头内部有个叫做感光元件（或称图像传感器）的成像组件，这枚传感器的作用就类似于胶片时代的胶卷，可实现对所摄画面光的感知与最终的成像。在相机中，焦距是指从镜头的透镜中心到成像面（也就是感光元件）的距离。

从示意图中不难发现，在相同焦距下，感光元件的尺寸可以决定成像的视野范围：感光元件的尺寸越小，成像视野范围越小，反之则越大。可见，单看焦距是无法确定摄像头的视野范围的。于是摄影师们发明了“等效焦距”这样一个概念。

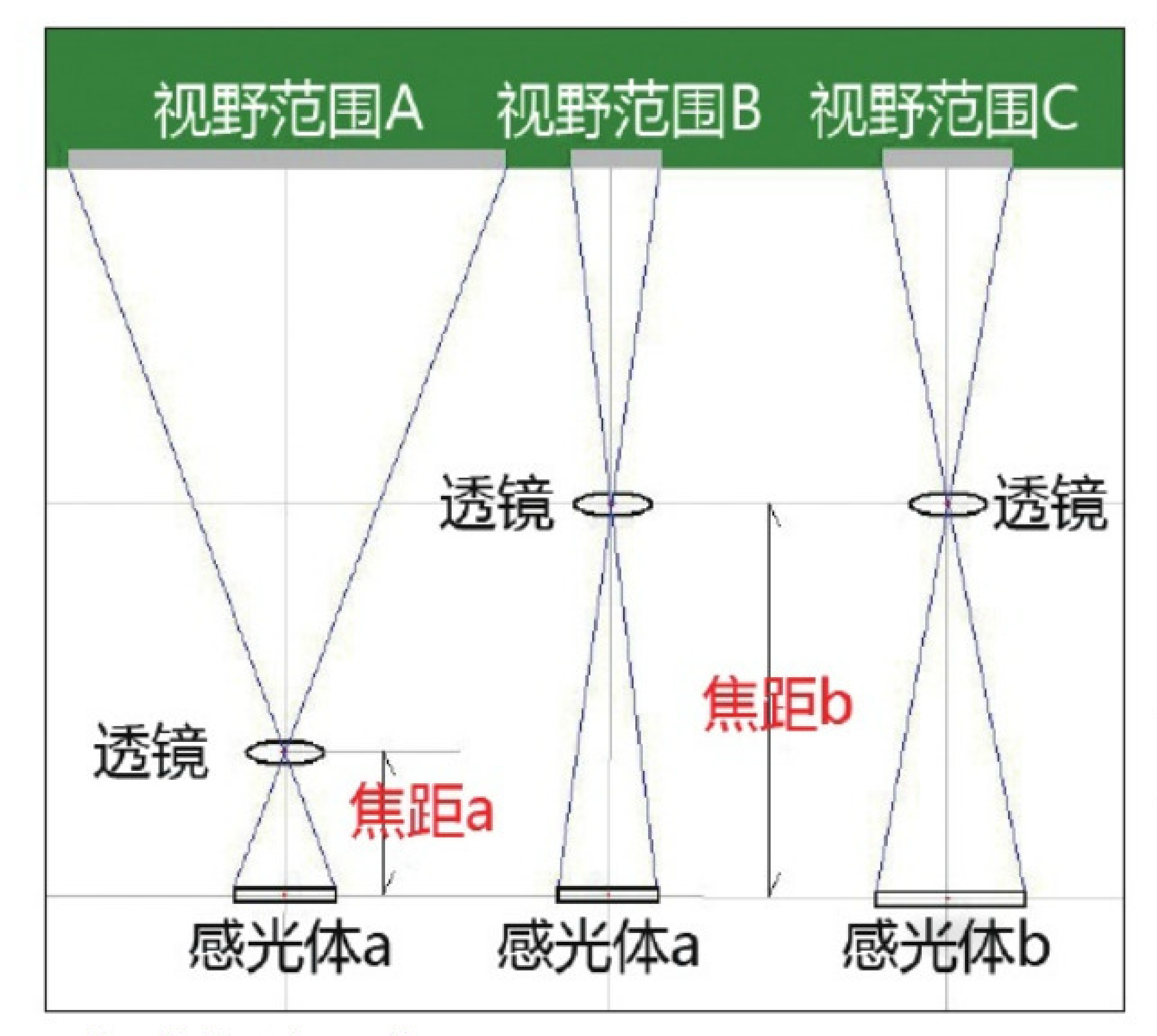
等效焦距即是以中高端单反中用到的全画幅感光元件（36mm×24mm）为标准的焦距。为了让焦距能够统一表述成像设备的取景范围，所有其他非全画幅尺寸的感光元件都可通过焦距转换系数来将其实际焦距转换为等效焦距，这样所有镜头的取景视野范围都可以用统一的值来衡量。

比如说，诺基亚808PureView摄像头的实际焦距（或称物理焦距）是8mm，而其等效焦距通过换算可知大约为26mm（16：9宽高比模式下）；索尼Xperia Z摄像头的实际焦距为4mm，其感光元件尺寸比808PureView小得多，从其感光元件面积推测等效焦距为约32mm。以此我们便能说，808PureView摄像头的取景范围比Xperia Z的摄像头要广。

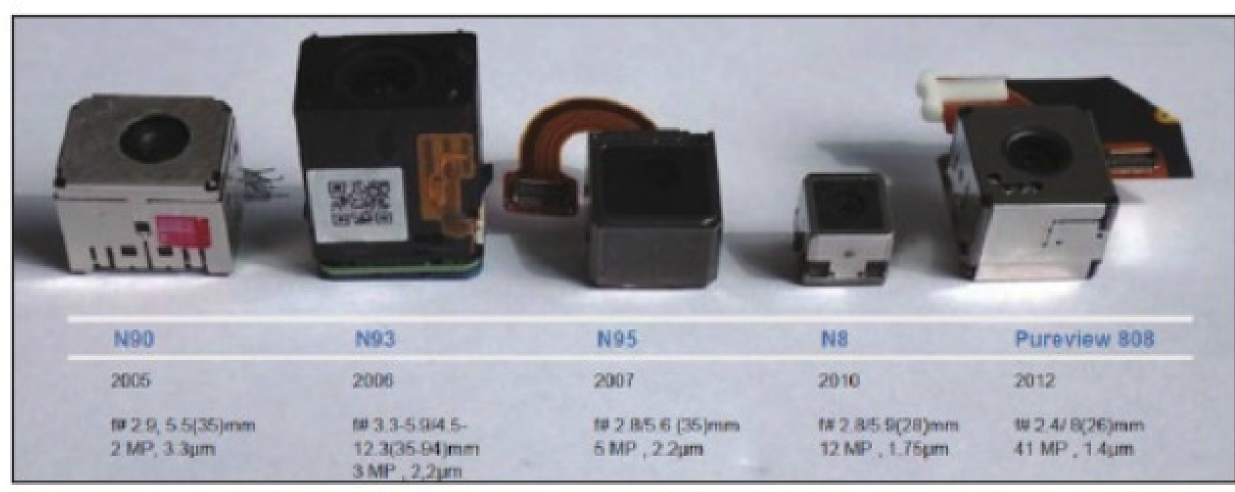
2. 什么是变焦

大部分手机摄像头的焦距都是一个固定值，因为从焦距的定义中不难理解，焦距的改变意味着镜头中镜组的前后移动，对于讲究纤薄的智能手机来说，光是把整个摄像头模块塞进去就已经很勉强，镜组的前后移动更是需要占用较大的空间，手机自然是无法承受的。

不过仍有一些主打拍照的手机具备了这样的能力，我们将镜头这种焦距变化的能力称为“变焦”。比如诺基亚早年的N93i，以及三星今年主推的Galaxy S4 Zoom，前者可实现3倍光学变焦，后者则因为体态设计得更像相机，在不讲求轻薄的情况下可实现10倍光学变焦。这里的倍数越高，表示镜头可变焦距的范围就越大。



■焦距能够影响取景范围



■诺基亚各代拍照手机的摄像头模块都比较巨大，其中支持光变的N93和感光元件尺寸奇大的808PureView尤为突出



■相机镜头焦距标尺，镜头伸得越长，焦距越长



■Galaxy S4 Zoom镜头可伸缩，支持10倍光学变焦，实质就是把手机塞进了相机里

焦距可变带来的好处已经不言自明，即是灵活地实现取景范围的掌控。对手机而言，变焦也就意味着可把远处的景物拉近并充满整个取景框，而且依然保持画面清晰。相机镜头通过镜组前后位移实现变焦的原理与望远镜是一样的。

这里特别值得一说的是，我们以上所说实际焦距通过镜组移动获得改变的变焦方式叫做“光学变焦”。随着数码相机的推广，还有一类被称作“数码变焦”（或称数字变焦，电子变焦）的变焦方式也出现了。数码变焦并不会改变镜头的实际焦距，而仅是通过软件手段将画面强行放大，这样必然带来画质的严重劣化。数码变焦基本没有实用性，大抵只是厂商拿来宣传的噱头。另外，诺基亚808PureView和Lumia 1020所谓的“无损变焦”实质也是数码变焦的变体，只不过因为感光元件分辨率够高，有更为充足的像素资源可供利用，所以即便拉近画面也不至于让成像质量过度劣化。但“无损变焦”实际随着截幅变焦超采样像素的减少，画面拉到最大时的画质相比原始超采样的画质依然是有损的，其变焦素质亦无法和光学变焦相提并论。很多媒体将光学变焦与诺基亚的无损变焦进行对比是没有任何意义的。

3. 不同焦距能创作出不同风格的照片

通过上面的文字，各位读者应该也能理解，焦距的长短并无好坏之分，只取决于用户的不同需求。不过对于手机这样的定焦成像设备而言，可能很多用户期望的还是尽可能广的取景视野，所以追求所谓的“广角镜头”也可以理解。

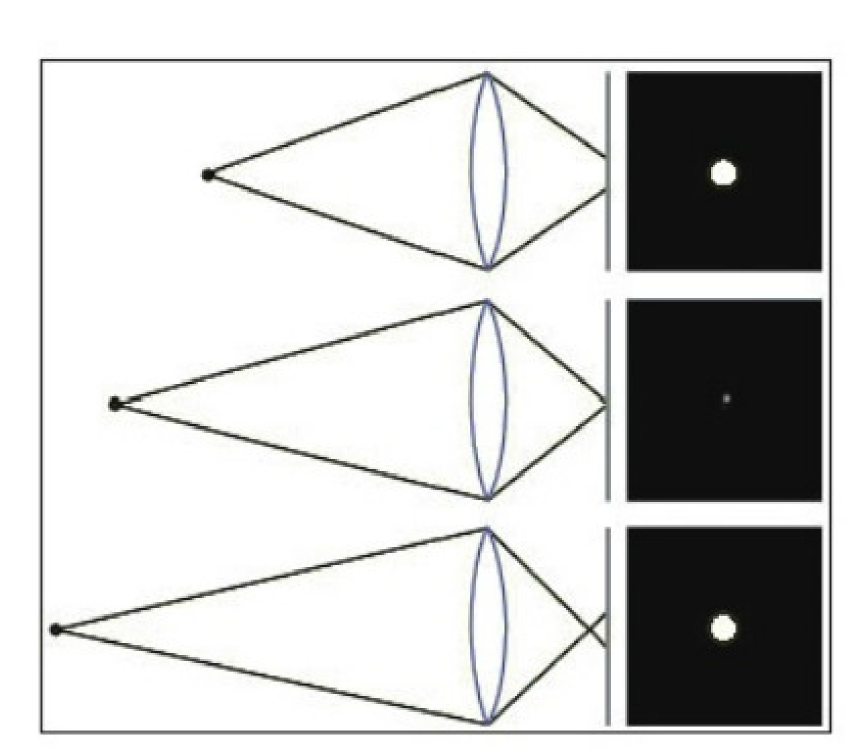
实际上，对于热爱用手机拍摄“微距”，也就是景物特写题材照片的用户而言，越是长的等效焦距由于取景范围较窄，所以画面中所呈现被摄物体的体积（或占据整个画面的比例）也就更大。这对营造小物体更具视觉冲击力的画面感而言有着广角镜头无法比拟的优势。比如华为A199、iPod Touch 5都采用了等效焦距35mm的镜头，它们在拍摄特写题材的画面时就更有优势。

此外，很多热爱自拍的MM要注意了，越是广角的镜头（也就是焦距越短），其畸变以及对画面产生的几何形变越是严重，所以这样的镜头如果离被摄者比较近，那么拍出来的形象并不会好看，倒会显得画面中央位置的鼻子或者嘴巴很大。所以对MM而言，要么选择焦距适中的普通前置摄像头，要么在自拍时把手伸得够长。

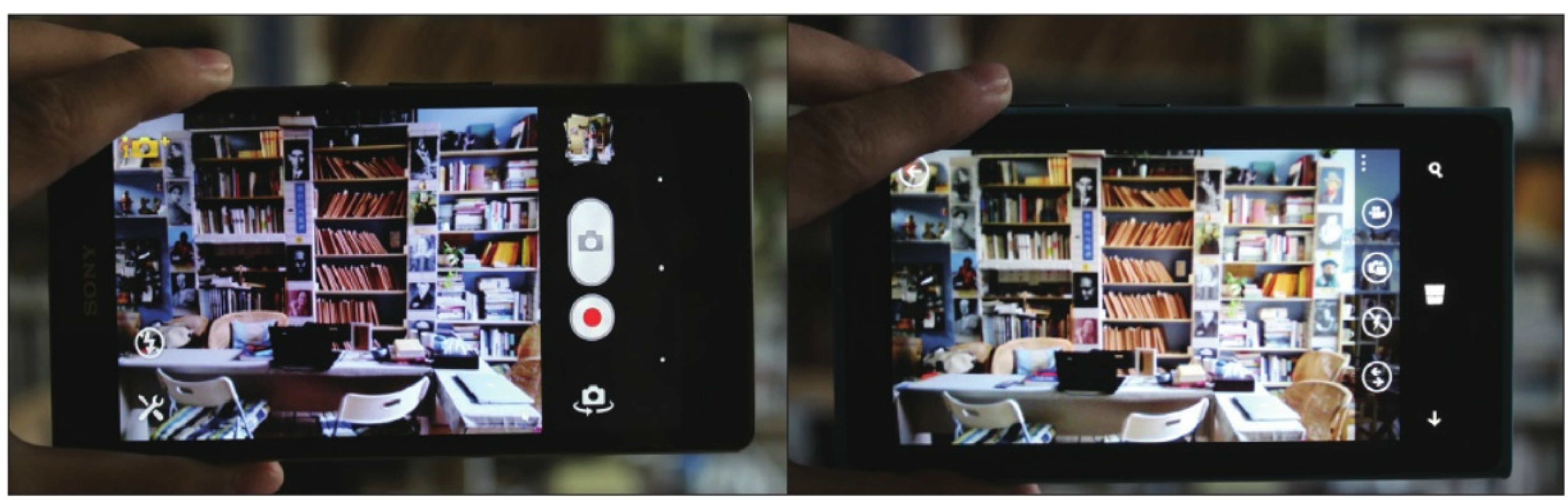


■华为A199摄像头有着相对出色的微距拍摄能力

对焦是呈现清晰画面的保证



■焦平面的影像抵达感光元件的光点是最小的，焦平面之前和之后的图像在感光元件上的光点会变大



■Xperia Z（左）相较Lumia 920（右）有着更广的取景范围

1. 什么是焦点

现如今大部分的手机拍照应用界面之上，拍照前点击画面上的任意位置就会发现该位置上出现一个方框，而且整个画面还会发生虚实位置不同的变化。比如iPhone拍照应用中，点击拍照画面上的任意位置，系统就会想方设法保证让用户所选的该位置最清晰，也就是锐度最高。这就是系统自动对焦的过程。在此用户所点选的位置即可称作“焦点”，摄像头此时的职责就是要让用户所选的焦点最清晰。

可能有很多人会问，为什么要有焦点这种东西，为什么不让画面上的所有位置都保持清晰，这样也就省去了对焦的麻烦。这个问题涉及到光学知识——在光学领域中，将通过焦点并垂直于光轴（或者说与镜头平行）的那个平面称为焦平面。成像设备捕获到的影像可以认为是由大小不同的光点组成的，越是细小的光点就越能呈现清晰的影像，越是粗大的光点则影像越模糊。

对焦点以及该点所在的整个焦平面理论上在感光元件上所呈现的光点最小，所以整个焦平面在画面中看起来是最清晰的。相对而言，焦平面之前与之后平面的清晰度则会有不同程度的下降。所以我们在拍照时需要选择焦点，也就是选择我们想要最清晰呈现的画面部分，但请注意虽然焦点一词第二个字是“点”，我们在手机上点选的也是“点”，但用户实际选的却是整个焦平面——与用户所选焦点在同一个平面内的事物理论上都会在成像时显得很清晰。



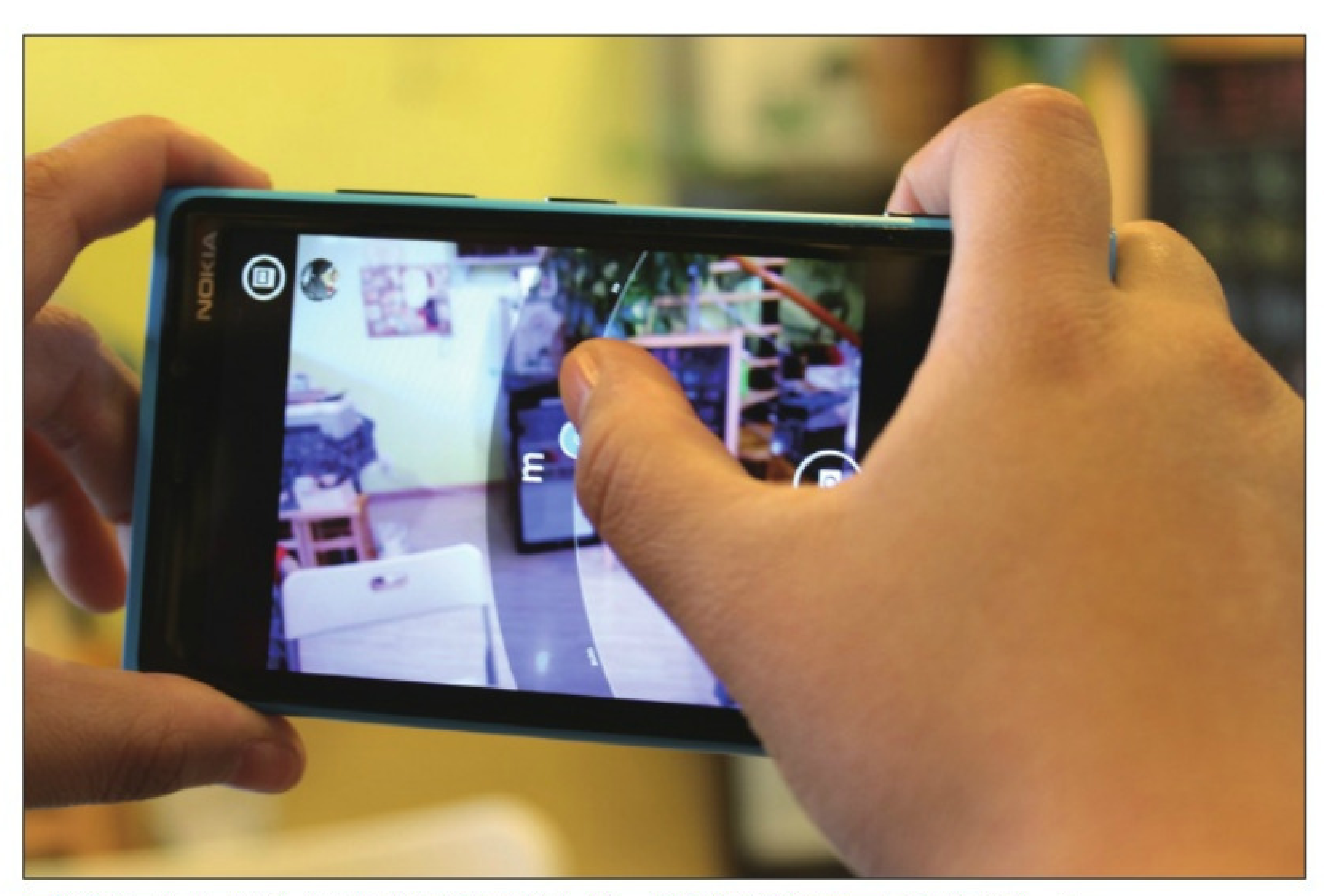
■808PureView拍照界面的绿色框即为焦点选择框

2. 自动对焦与手动对焦

理解了什么是焦点，自然也就能够理解何为对焦。对焦即是系统或拍摄者令所要重点清晰呈现的事物最清晰的过程。如果是摄像头搭配的系统自行进行对焦工作，即为自动对焦，如果是用户手动调整相机镜头对焦环或成像设备手动对焦选项，则为手动对焦。无论是自动对焦还是手动对焦，其实质都是前后移动镜头内部的对焦镜片（或镜组）实现焦点的变更。

很多用户将在拍照应用界面上由用户点选焦点的过程误认为是手动对焦，实际上虽然用户选择了成像焦点，但让该点清晰呈现的过程仍是系统自动进行的，所以这显然是自动对焦。

现如今大部分手机摄像头及其配套的应用都只支持自动对焦，对焦的过



■诺基亚专业拍摄应用提供手动对焦功能，滑动选项条即可手动控制焦点

自动对焦的速度和成功率往往与很多因素有关，比如软件优化，以及反差式对焦的具体算法。另外，驱动镜头内部对焦镜片作前后位移的动力也在此起着至关重要的作用。一般的手机摄像头都采用电磁力实现镜片的移动。国内时下较为热门的拍照手机Oppo N1在宣传时谈到了MEMS摄像头的概念，其实质即是对焦镜片驱动的新技术。MEMS组件主要依靠静电力驱动，体积微小，可令镜组移动相比传统摄像头快得多，也就令自动对焦速度更快，此外MEMS稳定性更高，功耗更低，驱动镜头位移精度更高。这些都能很大程度帮助提升自动对焦的效率。



■OPPO N1旋转摄像头用到了MEMS组件

我们在用手机拍照时可能经常会发现，无论在画面中点选哪个位置，成像的大部分位置都是保持清晰的。这涉及到超焦距的概念：当镜头对焦在无穷远时，以人眼的分辨率，从某一距离开始至无穷远区域内的影像都能保持相对清晰，这个距离临界值就是超焦距。某些便携式数码相机也会利用超焦距来帮助小白用户拍出清晰的照片。

程自然也就非常方便。用户若要画面的某个位置清晰起来，在屏幕上点触该位置即可。一般而言，手机的自动对焦机制可被称作反差式对焦（或称对比度对焦），这是一种全数字化的对焦方式：当用户点选某个区域为焦点后，系统驱动对焦镜片做前后位移，每一次小幅度位移后，系统都会对该区域的成像画面像素做采样，并对比像素中最亮和最暗的两个像素。在发现某一次位移后，画面中最亮与最暗像素的亮度差值最大时，则认为对焦成功（或称合焦）。

大部分普通用户通常都只会用到自动对焦，某些第三方拍照应用，如诺基亚专业拍照以及ProShot内置了手动对焦的选项。通过滑动一个选项条，即可实现由远及近不同位置焦平面的切换。或许有人会问，手动对焦的意义何在，因为手动切换焦点的精度很难做到准确，也就是说若用手动对焦，实际很难令我们所要清晰呈现的位置最清晰。

现如今的大部分智能手机、便携式数码相机甚至微单受限于反差式对焦方式暗环境下对焦效率差的问题，有时在晚上或者灯光条件不怎么好的环境下根本无法在用户点选焦点后令画面对上焦。在自动对焦已然失效的情况下，唯有手动对焦来解决问题，即便精度不够，起码不会让被摄对象在画面中太过模糊。

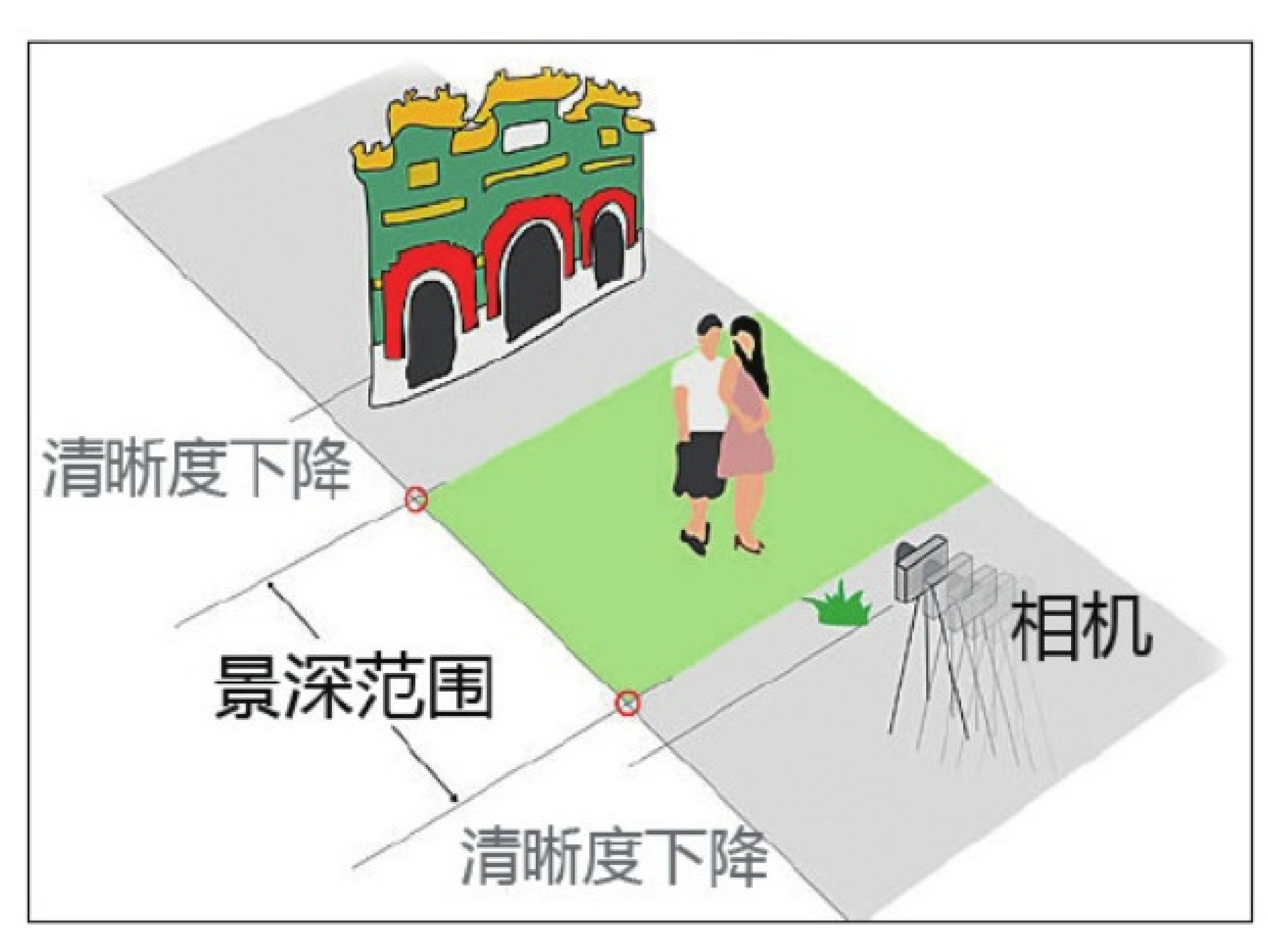
3. 最近对焦距离

我们在用手机进行微距特写拍摄时，经常会发现，当摄像头与被摄物体靠得太近时可能会出现对不上焦的情况。我们把画面能够对上焦时，手机摄像头感光元件与被摄物体所能靠拢的最近距离称作最近对焦距离。当感光元件与焦平面的距离小于最近对焦距离时，拍照就会出现无法合焦的情况。

需要注意，许多媒体将最近对焦距离误解为摄像头最前端镜片与被摄物体的距离——这实际指的是是成像设备的



■Xperia Z的最近对焦距离适中，若靠得再近些就对不上焦了



■景深示意图



■拍摄壮阔风景时需要很大的景深，某些特写题材拍摄对极浅的景深精度要求很高

“最近工作距离”。

不同手机摄像头的最近对焦距离都会有差异。我们当然希望最近对焦距离越短越好，因为这样会更加方便构图以及进行特写题材的拍摄，被摄物体在画面中所能呈现的样貌也会由于摄像头与之靠得很近显得更加伟岸和硕大，同时还能增加构图的灵活性。

最近对焦距离的远近一般会受到物理焦距的影响（但并非唯一因素），物理焦距越长则最近对焦距离通常也会越远。比如808PureView的最近对焦距离就比较远（大约在15～20cm之间），而华为A199最近对焦距离可以达到约3cm左右，单论微距拍摄的表现力，华为A199是必然比808PureView出色的。

浅景深的营造

1. 什么是景深

用通俗的话来说，我们在用手机拍摄特写题材的照片时一般会发现，成像时对焦点所在位置的图像最清晰，而在焦平面之前与之后的影像则会有不同程度的虚化。镜头的这种特性可以用于拍出虚实相生、空间层次感强烈、主体突出的效果。这种效果应当也是现在小清新摄影者们的最爱。

由此，我们可以引出景深的概念。景深是与焦平面（或对焦）密切相关的一个名词，如果你能够理解对焦的实质，那么也不难理解景深的定义。前面我们已经谈到，相机捕获的影像可视为由大小不等的光点组成，越是细小的光点越能呈现清晰的成像，反之则相对模糊。对焦点与穿过该点的焦平面在感光元件上的成像光点最小最清晰，焦平面之前和之后的平面则会有不同程度的清晰度下降。这种清晰度的下降就能造成光点变大的虚化效果。

从理论上来说，在拍照时，仅有焦平面一个面的成像是最清晰的，其他平面都有不同程度的虚化。但人眼的辨别能力有限，光点的大小如果差距不是很大，也无法分辨出其模糊程度。所以人眼会认为，焦平面前后一定距离内的影像也是清晰的。景深就是指在成像中，对焦点前后延伸出来的人眼认为清晰的区域范围。

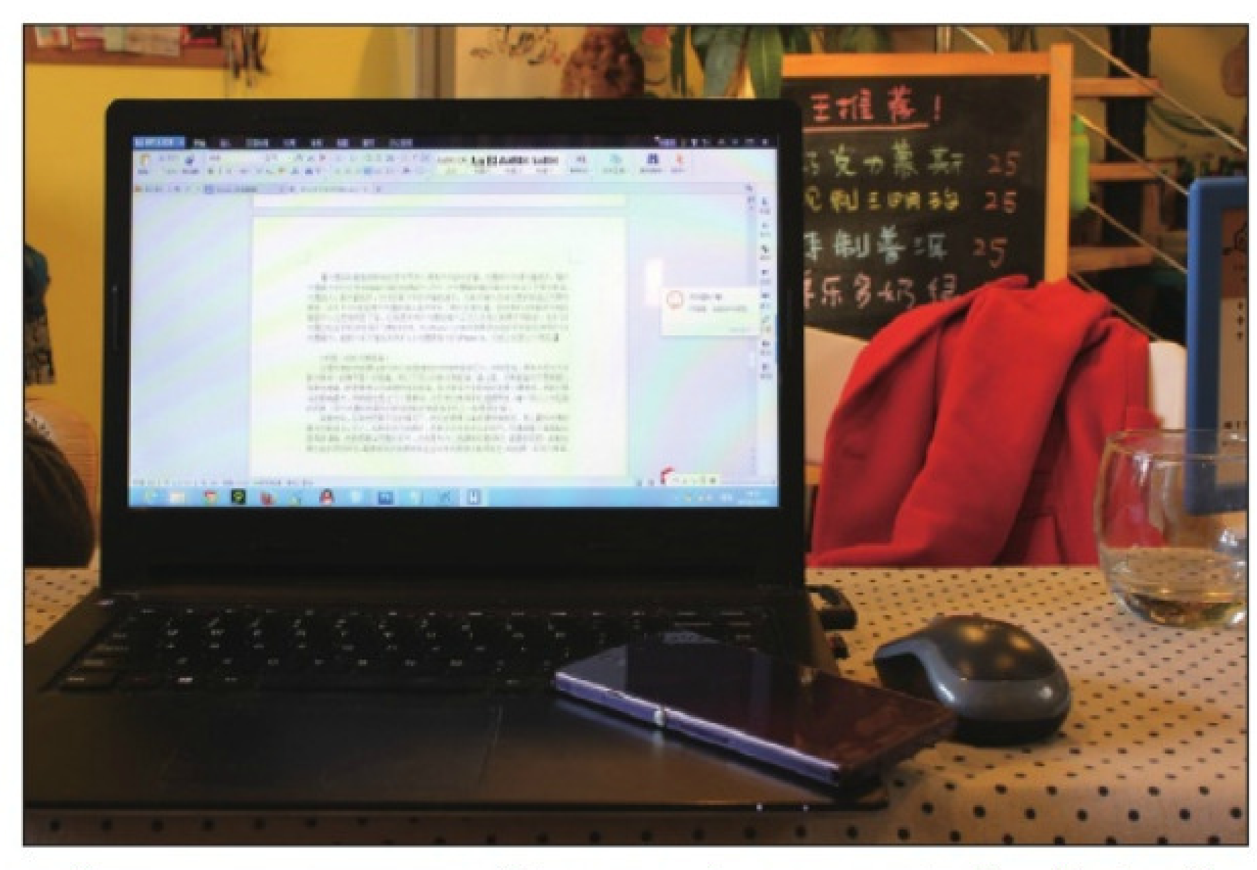
这两段话可能说得稍显复杂，总之成像中我们所能看到清晰的不存在虚化的区域就属于景深范围（除因镜头工艺不佳导致的解析力下降）。

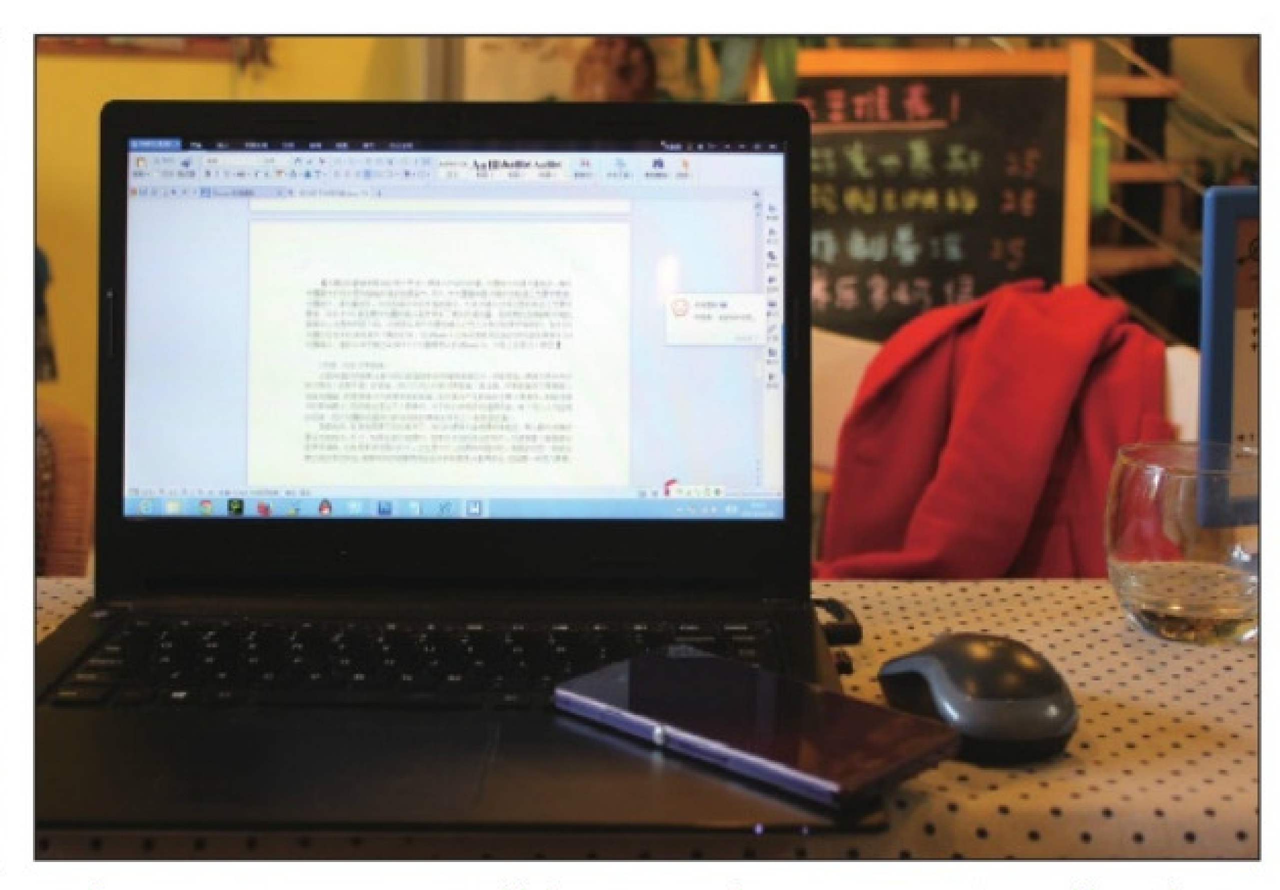
如果这个清晰范围比较广，那么我们就说景深比较深（或景深范围比较广，比较大）；如果清晰的范围较小，我们就说景深比较浅（或者景深范围小）。更多的人都在追求浅景深，也就是更为明显的前后景虚化效果。因为浅景深能够表现出空间层次感，景深较浅的画面观感往往也更出色。

我们的测光篇中曾谈到过，景深是没有好坏之分的，浅景深和范围广的景深都有各自的应用领域。比如我们在拍摄人像时，大部分情况下都期望突出人物主体，此时若营造出背景虚化效果就能拍出令人满意的照片，这是对浅景深的利用；如果我们要拍摄高山大川、风景名胜，自然希望画面的大部分区域都能清晰呈现，此时就要求范围较广的景深。而且很多情况下，由于记录的需要，我们不得不把前后景的影像都表现清晰，此刻如果再用浅景深记录就显得不合时宜了；有经验和创作能力的摄影者也能灵活运用大范围景深创作出优秀的影像作品。

2. 景深受到哪些因素的影响

不过相信大部分人还是期望能够拍







■焦距29mm，ISO400，快门1/6s，光圈F/11，景深范围较广，背景的文字都基本清晰

■焦距29mm，ISO400，快门1/30s，光圈F/4.5，景深显然更浅

出虚化效果浓重的浅景深照片，毕竟这样的照片不需要太过仔细的构图就能拍出理想的效果。那么我们就来谈谈如何利用手头资源创作出景深范围较小的影像作品。

（1）光圈

相信大部分对摄影有一定了解的同学都知道，光圈能够影像景深。光圈孔径越大，则景深越浅虚化效果越出众，光圈孔径越小景深范围越广。

光圈是位于镜头间的一个圆形小孔。相机的成像原理可以简化为我们初中所学的小孔成像原理，光圈在这其中所担任的角色就是小孔成像中的“孔”。当孔比较小的时候，可透过孔传播的光线也就比较少，光线的发散不明显，成像会更清晰一些；光圈孔径较大的时候，更多的光线通过，非焦平面上的光线发散也会愈加明显，在感光元件上形成的前后景虚化效果也就更明显。

手机摄像头的光圈孔径大小是固定的，因为手机并没有相机那样的空间和组件条件进行孔径大小调整。不过不同手机摄像头的光圈大小会有差异，如F/2.0这样的记法就是对光圈大小的描述，被称作光圈值。“F”之后的数值越小表示光圈越大，如F/2.0的摄像头光圈就比F/2.2的摄像头光圈更大（这里我们不考虑焦距对光圈值的影响）。

在成像设备其他各项参数都相同的情况下，摄像头的光圈越大确实越能呈现更出色的背景虚化效果。而且之所以将光圈作为景深的第一影响要素来谈，是因为其他足以对景深产生影响的因素在用相机对画面做构图时通常是固定的，所以改变相机的光圈大小一般是改变景深的最直接手段。

不过，在诸因素中，光圈对景深的影响是最小的，或者说小幅地改变光圈大小实际并不能体现出景深范围的明显变化。对手机而言，F/2.0光圈镜头相比F/2.2光圈镜头在其他参数不变的情况下确实能拍出更浅的景深，但实质性的影响却很小，小到不对比根本看不出差异



■相机中的光圈，其收放特性有些像人眼的瞳孔

光圈实际最直接影响的是外界进入摄像头内部光的量，光圈越大则通光量越多。增大光圈最大的好处是加强暗环境的拍摄能力。另外，大光圈意味着对镜片的制造工艺要求更高。光圈越大，通光量越多，光线在镜头中的传播越复杂，尤其对镜头边缘位置的制造工艺要求更高。许多F/2.0甚至更大光圈的镜头虽然带来了更多的通光量，但成像的边缘解析力相比画面中心位置有明显下降，这就是采用大光圈但镜头工艺又没有达到要求导致的。在F/2.0光圈已经在手机领域漫天飞舞的时候，如iPhone 5这样成像素质出色的手机都在使用F/2.4光圈镜头，直到今年才推出采用F/2.2光圈摄像头的iPhone 5s，大抵上也是这个原因。

的地步。希望通过所谓的“F/2.0大光圈”来获得成像的浅景深效果加强是不现实的。

（2）物距

这里所谓的物距要注意与我们前面提到的物理焦距做区分。物距是指，摄像头感光元件到对焦点（或焦平面）的距离，所以又可以叫做对焦距离（请注意，对焦距离并不是焦距），简单地理解，即是摄像头与被摄物体的距离。在对景深产生影响的主要3要素中，物距对景深的影响最大。而物距也是这几个要素中，对于我们使用手机拍摄而言，唯一可以人为控制的因素（因为光圈和后面我们即将提到的焦距在手机上一般是固定值）。

简单地说，在其他因素不变的情况下，我们的摄像头离被摄物体越近，那么最终成像的景深也就越浅；反之，如果在进行拍摄时，把焦点点选到很远的地方，则通常整个画面都会显得很清晰，也就是景深范围比较大。这也是为什么拍摄特写题材时，画面的观感一般都会更出色的原因所在，需要特写的被摄物体往往与手机摄像头靠得很近，如拍摄一朵花几棵草。

我们在用手机进行影像创作时，如果有条件就可以让摄像头尽量靠近被摄物体，或者将被摄物体尽量搬至靠近摄像头的地方，即可达到理想中的背景虚化效果。不过现实生活中并不是总有这样的客观条件，比如进行人像拍摄，由于摄像头焦距固定，取景被限定在某个范围内，如果要把人的上半身都拍出来，摄像头就无法与被拍者靠得太近，否则连人脸都拍不全。

在拍摄技巧上，尤其值得一说的是，利用成像景深的光学特性，在进行近距离特写拍摄时，若想获得更好的虚化效果，则还可以考虑将被摄物体与背景事物尽量保持更远的距离。这样所得的照片，背景的虚化会更为明显。也就是说，被摄物体与其背景离得越远，则虚化效果越好。这并不是因为拉远被摄物体与背景的距离能够获得更浅的景深，而是因为离焦平面越远的平面，在感光元件上呈现的光点越大，也就越模糊。

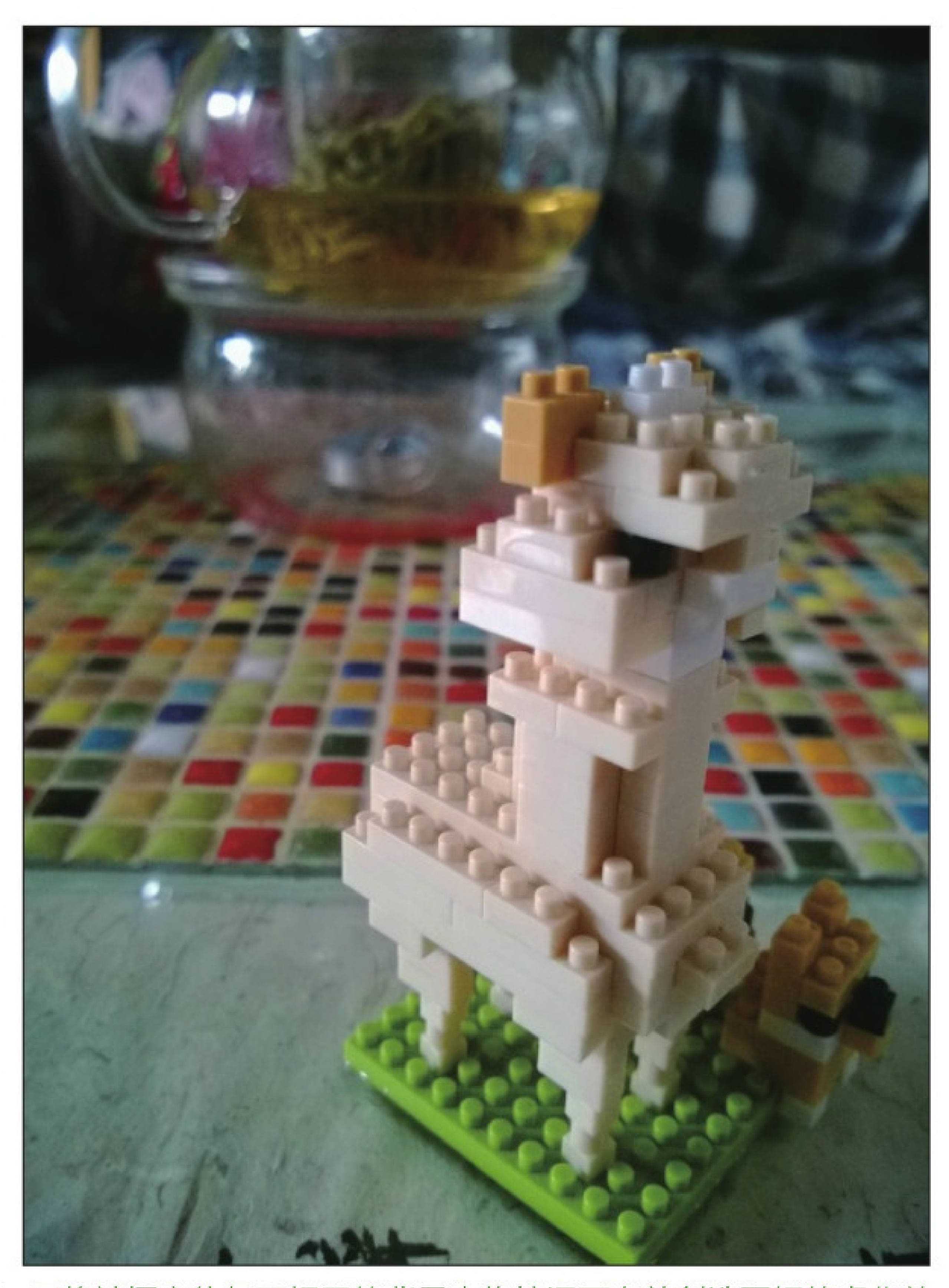
（3）焦距

手机摄像头的焦距一般都是不可调的，但不同手机摄像头的焦距却不一样。焦距对于景深的影响力虽然不如物距，但却比光圈大。很多媒体在评测手机摄像头时仅知光圈能够影响景深，却不知道光圈对景深的影响远小于焦距。

这里稍微值得一提的是，部分科普文章中曾谈到，成像设备感光元件的尺寸也会极大地影响到景深。实际上感光元件的大小本身不会直接影响景深，但确实对景深起着决定性的间接作用。因为感光元件的大小与焦距等许多因素直接相关。如808PureView这样感光元件尺寸达到1/1.2英寸的成像设备，其浅景深的营造能力就会明显比目前大部分尺



■Lumia 920拍摄，对焦距离很近时可以营造出较为明显的虚化效果



■将被摄主体与不相干的背景事物拉远可有效创造更好的虚化效果，突出主体

寸为1/3.2英寸的旗舰手机更出色。

这里，如果要直接分析的话，由于808PureView的镜头物理焦距达到了8mm，这在手机行业也并不多见，所以相较那些普遍3mm、4mm焦距的摄像头，景深自然能控制得更浅（但并非唯一因素）。808PureView镜头光圈值为F/2.4，而Lumia 920的镜头光圈值为F/2.0，这只能说明Lumia 920的镜头通光量比808更多，不能说明Lumia 920的前后景虚化效果比808PureView更出色，因为808PureView的物理焦距达到了8mm，感光元件尺寸也相比920大得多，所以实际上808的浅景深营造能力相比920要出色得多。

对于Galaxy S4 Zoom这类可实现光学变焦，通过改变物理焦距改变取景视野的设备而言，在镜头焦距拉长（也就是取景视野变窄）后，所得到成像的景深也会更浅。而诺基亚808PureView和Xperia Z1由于感光元件的高分辨率可以实现无损变焦，无损变焦的实质仍是数码变焦的变体。虽然无损变焦方式相比传统手机的数码变焦有着更为出众的变焦画质，但物理焦距却并没有发生实质性的变化，所以景深也不会在无损变焦后发生改变。

（4）关于感光元件尺寸

808PureView是目前智能手机中摄像头感光元件尺寸最大的产品，达到了1/1.2英寸，这从一定程度上也决定了其成像素质傲视手机界，甚至在便携式数码相机中都名列前茅的事实。今年诺基亚所推的Lumia 1020虽然在加入光学防抖组件，换用背照式感光元件后令其摄像头的暗光环境拍摄能力更出色，但其感光元件尺寸却缩小到了1/1.5英寸，在光照环境充足的场景下，成像素质相比808PureView却有着较为明显的不足。

如我们前面所说，808PureView采用大尺寸感光元件令其浅景深的表现能力十分出众，但这里所谓的“出众”也仅是在手机和便携式数码相机领域，和微单、单反感光元件APS-C画幅，乃至全画幅设备相比是不具备任何可比性的，而且这种落后绝对是跨越了几条银河系的落后。

最近某知名国产品牌在决定向市场推广采用1/2.3英寸感光元件摄像头的智能手机后，对外宣称其成像质量能够达到单反的素质。1/2.3英寸的尺寸虽然比主流智能手机摄像头的感光元件更大，但与入门级单反APS-C画幅相去甚远，而且在色彩、画质、对焦等各方面都存在着天壤之别，更不用提浅景深的呈现能力在单反面前只有仰天长叹的份儿。

借此示例也是想说明，手机这种非专业成像设备虽然近些年来的技术发展非常迅速，但要赶超微单甚至单反这样的设备实在还是痴人说梦。808PureView尚且以牺牲设备轻薄性为代价塞入了一枚在手机和便携式数码相



■808PureView采用了更大的感光元件，虽然光圈比Lumia 920小，但背景虚化效果更明显（左图808PureView，右图Lumia 920）

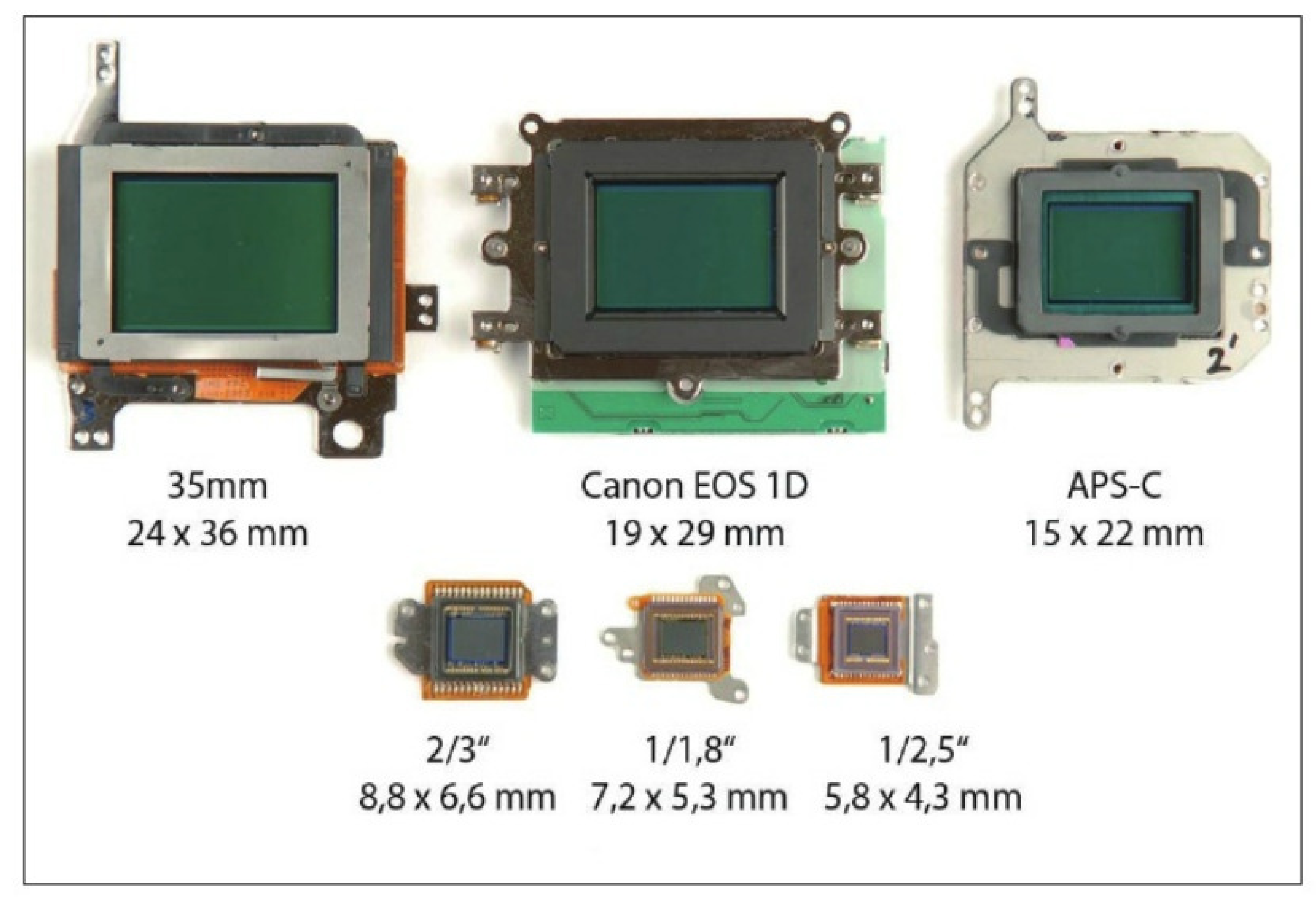
机领域看来怪兽级的感光元件，并达到8mm的物理焦距，但其浅景深的表现力在相机面前也不值一提。对于手机这样的拍照设备而言，除了由于物距的对景深的影响因素在进行特写与微距拍摄时能够营造可见的虚化效果，就算镜头光圈大到如联想K900的F/1.8，也并没有值得一提的景深特性。除了我们上面提到的部分拍摄技巧，如果你希望所拍照面有小清新的朦胧感，那么除了用后期软件做相片处理，就只有花点钱购买更专业的相机设备了。

这也从某个层面决定了，手机几乎不可能替代专业成像设备。不过若是说提高记录我们日常生活点滴的质量，那么手机摄像头还有较多发展空间。

索尼今年向市场推出了两款智能手机镜头外设Cybershot-QX10与QX100，从本质上来说这两款产品并非只是镜头，因为内部藏有完整的成像系统，包括感光元件和图像处理器，甚至还有实体快门按键。当QX10/QX100与手机无线配对后，手机屏幕可充当这两枚成像设备的电子取景器。

QX100内藏有1英寸的感光元件，这个尺寸已经达到了尼康微单的程度；而QX10的镜头具备了10倍光学变焦的能力，对于构图灵活性来说不言而喻。这两枚外设或许可以作为手机成像的另外一种发展方向，起码在成像质量和便携性方面比三星Galaxy S4 Zoom这样的手机界怪胎要出色。在诺基亚和索尼之类尤其注重手机成像质量企业的努力下，我们期待着手机成像更令人满意的解决方案。P

某些媒体在手机拍摄样张的注解中，将画面边缘部分的解析力下降解读为成像设备的虚化效果，这显然是一种误读。首先，由我们所说物距对景深的影响，以及超焦距的概念可知，当我们将焦点确定在画面较远的位置时，整个画面几乎都是清晰的，景深范围很广，无所谓何处有虚化效果；其次，自动对焦所对的乃是整个焦平面，而不是一个点，与该点处于同一垂直平面，以及前后一定范围内影像应该都是清晰的。画面边缘的解析力下降通常是因为镜头工艺限制造成的。



■感光元件实际尺寸对比，左上角为全画幅，Lumia 1020即为2/3英寸，许多旗舰手机的感光元件尺寸仅有1/3.2英寸

结语

诺基亚在将无损截幅变焦技术引进手机后，令手机摄像头也具备了一定的可用变焦能力，这是一种思路方面的突破，不过前提也是采用较大尺寸和较高分辨率的感光元件。之所以费尽心机在数码变焦方面做文章，就因为由于光学技术的限制，实现光学变焦需要较大的机身空间，这对空间利用率极高的手机产品来说显然是不现实的。

在测光篇中，我们在结语里说手机的感光元件技术还将持续发展。但在以镜头为主要依托的焦距世界里，就目前的技术来看，手机摄像头在变焦、景深等方面暂时没有太大的发展空间，不过镜头设计和工艺，以及感光元件相关的对焦技术却还有优化的余地，比如我们在文中谈到OPPO N1所用的MEMS摄像头就是较好的例证。



■索尼Cybershot QX100不仅是一枚镜头，除了没有屏幕之外包含了全部拍照所需的组件

Windows的移动平台困局 “瘟到死”进行时？

触摸操控上的先天不足使智能平台在一些特殊的游戏中（如格斗、体育等）无法提供令人满意的操控体验。不过，相关的游戏专用外设在近一年中已出现了井喷式的高潮。

■江苏 老黑

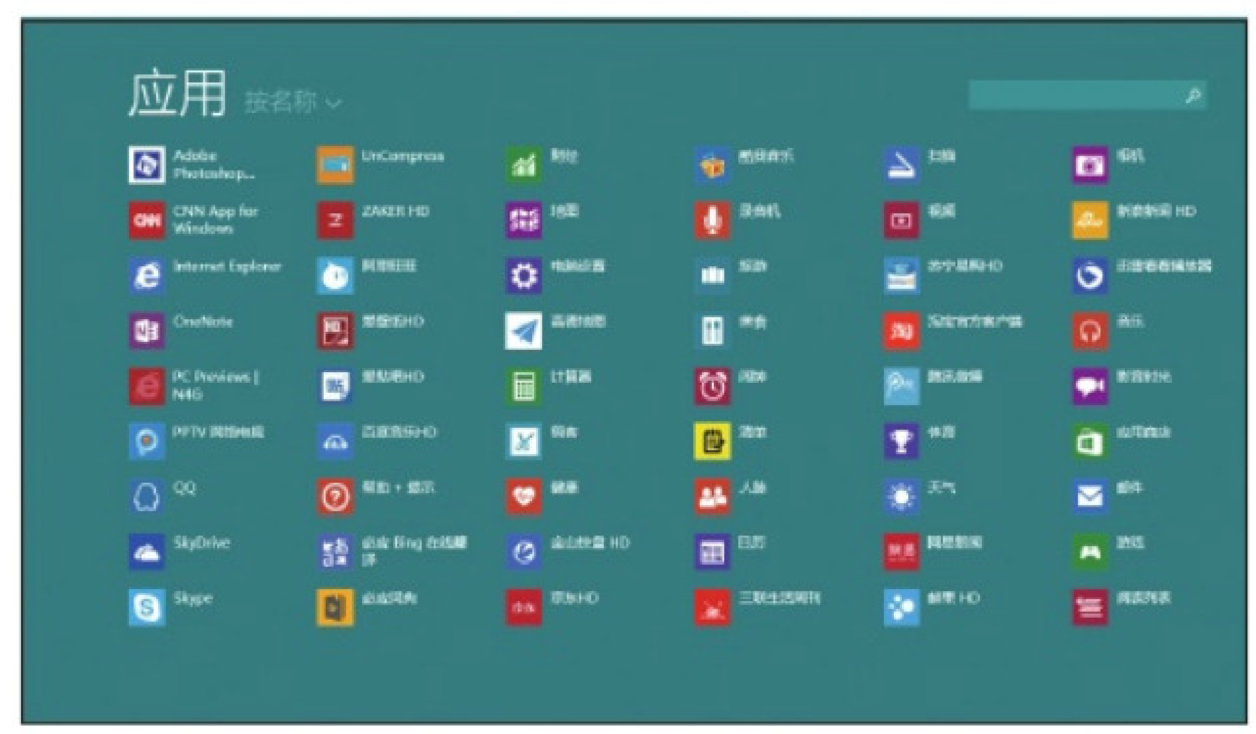
回顾一年多以来微软的大事件，无论是横跨三屏的“8”时代（Windows Phone 8、Windows 8、Windows RT）的启动、Surface平板的横空出世、XBOX One的发布、72亿美元收购诺基亚手机业务、Windows Blue（Windows 8.1）大升级、重新选任CEO、第二代Surface的到来、从软件公司向“设备与服务”厂商的重大转型，还是最近对未来Windows 9的构想，想成为“巨硬”的软件帝国时刻都在盯紧“移动”二字。这说明了深刻的忧患意识与对创新精神的强烈呼唤，已经成为了新时代微软的主旋律。遗憾的是，无论从市场份额还是竞争态势来看，微软的弱势地位



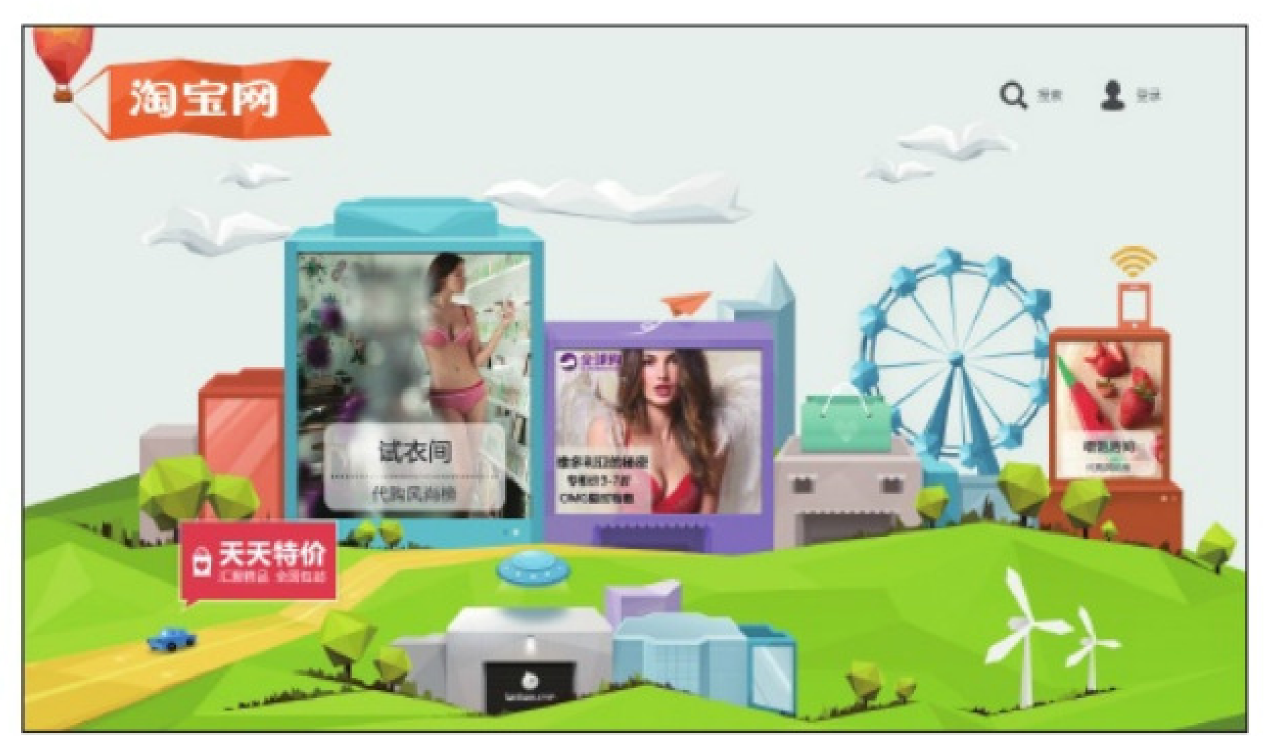
■由动态磁贴构成的桌面，让Windows移动设备无论何哪一款硬件产品放在一起，都会是视线的焦点



■Modern版的Photoshop，其功能根本比不了一般的美颜软件，这样的生产力不要也罢



■Windows 8.1已经在消除触控与桌面之间的隔阂上做出了大量的努力，但还远远不够



■许多应用并不能突出Modern界面的设计特点，显得空洞无物



■微软当然意识到了第三方对Modern应用开发热情的不足，他们在Win8.1中带来了大量原创的优秀应用，闹钟就是一例

依然没有得到任何改变，手机，尤其是平板业务的处境堪忧。甚至对于投资人而言，“没有坏消息”已经成为了最好的消息，这在鲍尔默宣布离职可以造成公司股票暴涨的黑色事件中已经得到了明确的体现。

个人电脑时代呼风唤雨，连潜在竞争对手都没有一个的微软，是否还存在逆袭的机会，他们手中还有那些牌可打？这条通向“来福斯代尔”的征途上，他们又是否从一开始就走错了方向？

抓得一手好牌

微软是最早介入智能手持设备的厂商，早在2002年，捧着Tablet PC的鲍尔默就努力地向世人证明一个拥有完整PC功能，所有操作都可以通过触控（笔）完成的平板，将会在可以预见的未来彻底颠覆“计算机”一词的定义。

Tablet PC和搭载Smartphone 2002操作系统的第一代智能手机之所以被迅速埋入垃圾堆，就在于微软只是一心想把完整版的Windows塞入手持设备，而根本没有考虑在系统架构、用户界面、操作习惯等等涉及体验性的层面进行重塑。iPhone和iPad的成功，恰恰在于拾起微软所提出的概念的乔布斯，改正了前者所犯下的几乎全部的错误。

在为“8”时代勾画宏伟蓝图时期的微软，即使自己在摔过一个跟头之后没有弄懂怎么回事，也会从后来居上者的身上有所悟道。他们对此前错误的修正力度也是空前的：在竞争对手还在使用拟物化风格UI的时候，“8”时代的三大操作系统就已经率先跨入到了视觉轻盈、色彩丰富、更富时尚气息，简约而不简单的Modern（原称Metro）扁平化时代。动态磁贴堪称是一项颠覆性的UI设计，用户可以自由定制其大小、颜色，“色块”代替了传统的应用图标，在有效利用屏幕空间、降低点选操作难度的同时，还能呈现后台推送的信息。这比连查看未来几天的天气都要进入应用的iOS，只能在主屏上给少量应用定制小部件的Android相比要领先了一个时代——只要扫一眼主屏，就可以对天气、个人日程、新闻、股市等信息了如指掌，商务人士的高端大气之感跃然屏上。从操作上来说，Modern界面淡化了功能按钮的作用，尽可能避免用户使用手指点击屏幕的操作。左侧扫边切换程序、激活多任务，右侧扫遍进入超级按钮（可以进行分享、播放，乃至打印操作），上下滑动关闭程序，主要操作只需要两个拇指就能完成，这明显比“隔壁”两家更符合移动应用环境。

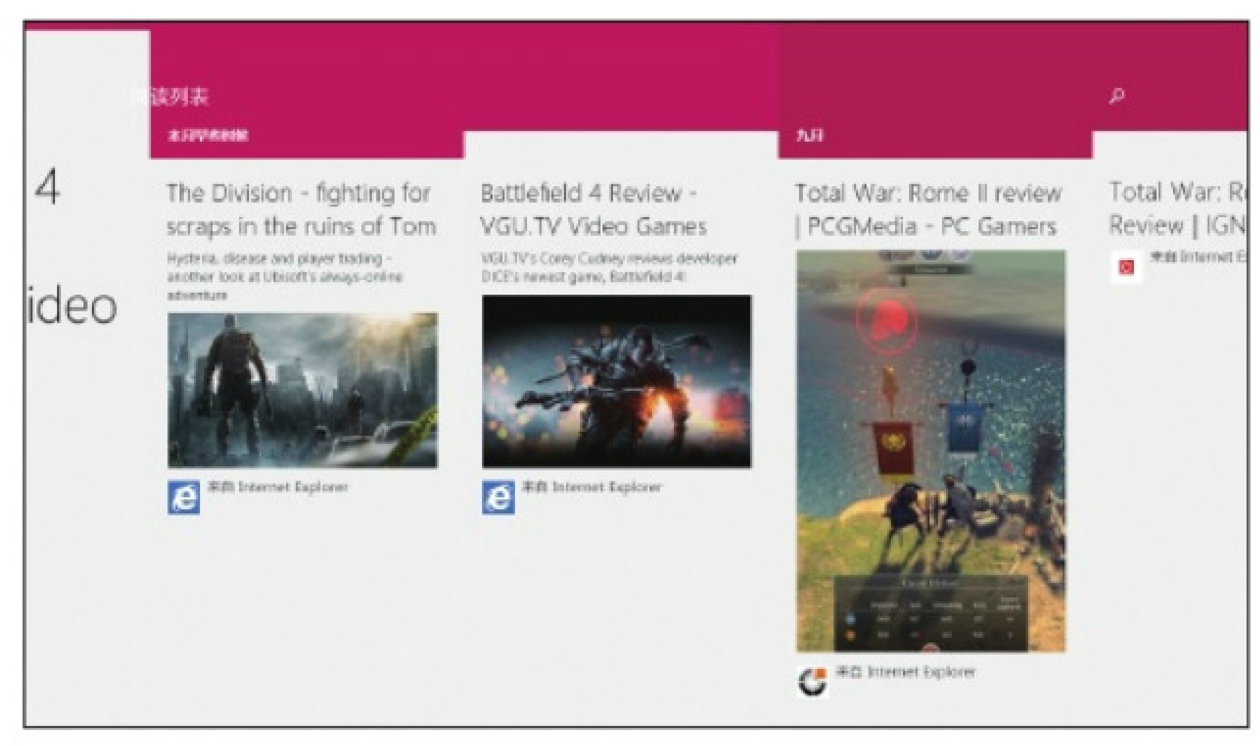
在UI和操作上实现跨越式发展的同时，微软也深刻认识到了应用的质量与数量对于移动设备至关重要的作用。尽管生态圈的构建是一个从零开始的过程，很多用户也质疑微软为什么要设置严格的权限，不能像桌面时代那样做到海纳百川，但作为唯一的程序商店，Windows Store的建立是相当有必要的——之所以所有的移动应用开发者都不会忽视iOS平台，是因为它的唯一性和成熟生态圈所培养出来的用户习惯

可以让应用的编写者有利可图，相反除了Google Play以外还充斥着大量野鸡市场的Android，只能提供相当于iOS五分之一的利润，在应用的质量上就要落后数个身位。微软在软件领域的号召力在Windows Store的建设初期起到了一定的效果，对于一个让人看不到未来的新兴平台而言，能够在呱呱坠地时就获得一定数量的主流应用支持，这本身已经是一个奇迹。除此之外，微软还发挥了自己在财力方面的优势，通过自己动手（如微软自己编写的Youtube客户端）、降低开发者账号价格、免费赠送开发套件、给个人开发者以现金奖励（100美元/份），甚至倒贴钱给应用厂商（如Instagram）的方式来刺激生态圈的建设。

由于“8”时代的操作系统都共用了一个内核，基于.net Framework的应用统一了x86、ARM平板、手机3个平台，一个软件内核只要写出来就兼容3个系统（尤其是Win 8和Win RT应用，由于无需调整UI，从X86到ARM版的生成就像“另存为”这样简单），这极大地降低了Windows App设计师的跨平台开发难度。总之一句话，微软在老本行上的优势，对于生态圈的建设依然能够起到积极作用。

在拿出真金白银来刺激Modern应用开发者的同时，微软却坚决不放开ARM架构Windows的桌面。很多人质疑Surface RT这种拥有完整Win 8功能，却无法使用基于X86架构的传统EXE程序的设备的存在价值。当Surface RT由于应用极其匮乏而被视为鸡肋，上市不到一年就赔了9亿美刀，而许多程序员已经找到绕过跳过代码完整性检查机制（Code Integrity Mechanism），让经过重新编译的EXE程序在ARM硬件架构的RT上运行的时候，微软依然不放开桌面接口，这种行为更是让许多人无法理解。实际上，Windows平台的应用数量要远远超过App Store，但其中的绝大部分都是传统桌面应用，对于自家生态圈的建设毫无用处，反而会由于存在功能替代品而打消Modern应用开发者的热情。真正能够促成Windows Store发展的平台不是Surface Pro，更不是一大波具有拆解、后空翻技能的变形本/混合本，而是除了微软自家产品以外不具备第三方桌面应用执行能力的Surface RT设备。

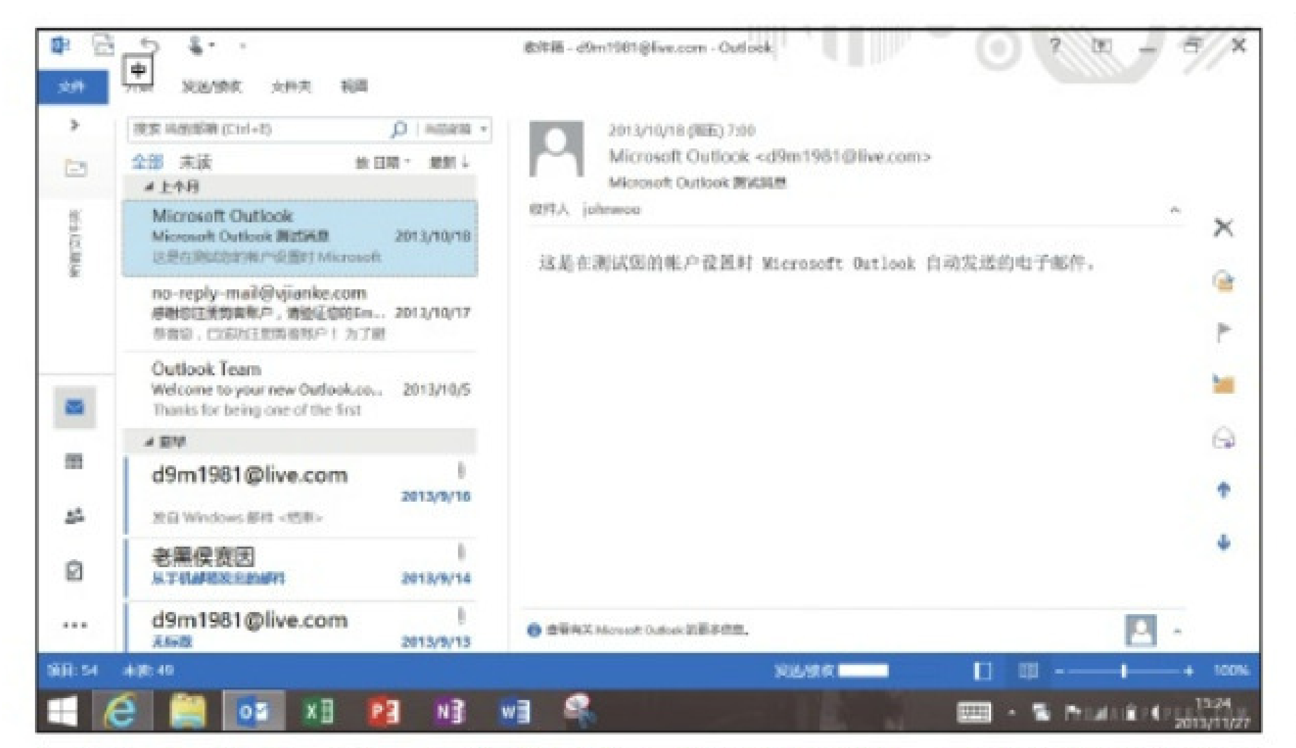
现在看来，Surface RT已经完败，Surface 2迟早也要走上值崩的节奏，然而通过Windows RT这种只能运行Modern应用的“阉货”来倒逼Windows生态圈的发展，绝对一个正确的战略，因为Surface RT才是Windows在移动时代实力的终端输出，这也是微软为什么放弃使用Clover Trail和Bay Trail两代Atom处理器（功耗与Tegra 3/4持平，可以运行X86程序），坚持让两代Surface使用ARM架构的原因。微软的移动部门当然知道自己不可能在移动市场的现有格局下一口吃成胖子，所以他们强调Surface不是一只放大版的手



■整合在Win8.1中的搜索功能不但可以查抄本地文件，而且还兼具必应搜索的功能



■必应天气，堪称扁平化设计的典范



■Win8.1的Skydrive已经整合进了资源管理器，不必像以往那样在桌面和Modern版的SKydrive来回切换，让两种完全不同的操作逻辑把人逼疯

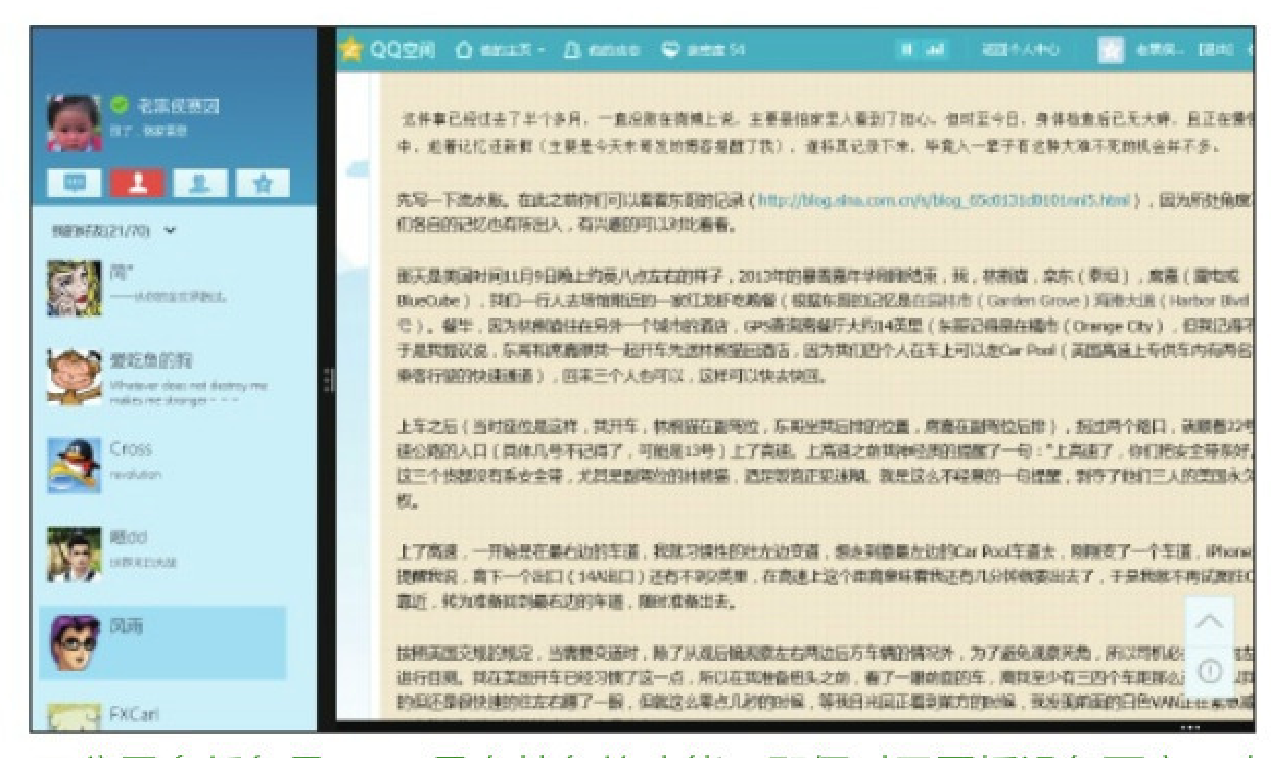


■尽管双版本（X86和ARM）的开发相当容易，但由于市场占有率过低，很多厂商根本懒得去做，图为在X86的应用商店中存在，但在ARM版商店中早已下架的优酷HD

机，而是一台缩小的电脑，期待这种做工扎实，具有一定商务应用能力（即微软反复强调的“生产力工具”）的设备能够征服高端人群，形成具有正面意义的口碑营销，并且期待在“后PC时代”积极寻求转型的小伙伴们能够积极跟进，继而在后续产品中进行自上而下的攻势。但他们显然明显高估了市场的接受和自己的营销能力，至今挤压在仓库中的大量库存，以及见势不妙便作鸟兽状散去的第三方厂商（三星、华硕、戴尔）已经证明了这一点。但不可否认的是，推出一台与历史彻底划清界限，只能运行微软生态的设备的战略是错的，要怪，就怪Windows RT的名称太具迷惑性，以至于让用户对不属于平板的功能产生了不切实际的期待。没有人会吐槽iPad不能执行EXE，不能玩“斗塔”，但放到Surface身上，很多人质疑，“我买这个什么桌面软件也装不上去，连网银都没法用的Windows平板来干什么？”

下得一盘臭棋

通过上文的分析，我们知道微软对于移动时代的发展有着清晰的思路与强大的技术储备，甚至可以说他们手中



■分屏多任务是Win8最有特色的功能，即便对于平板设备而言，也具有相当的意义，这也是微软在此前恶搞iPad的系列广告中反复强调的卖点



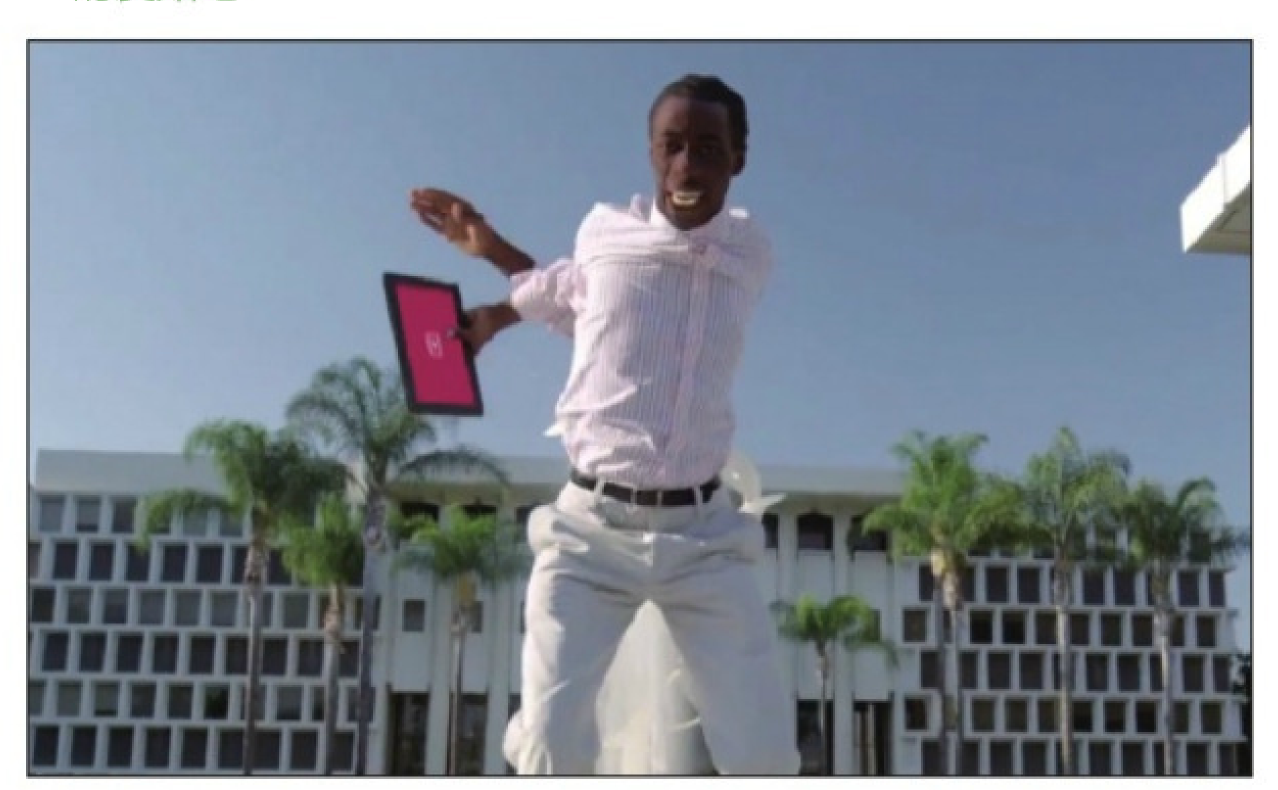
■在提供了让用户靠两个大拇指就玩转系统的同时，Win8的某些操作却不是那么人性化，比如调出后台卡片的操作，即便对于重度用户而言也经常出现误操作



■由于无法获得现钞，市场前景又不明朗，第三方应用开发者的热情并不高，于是造成了Windos应用的两极化——优秀应用不是来自微软，就是由追求完美主义的个人开发者完成的，图为优秀应用之一的爱贴吧



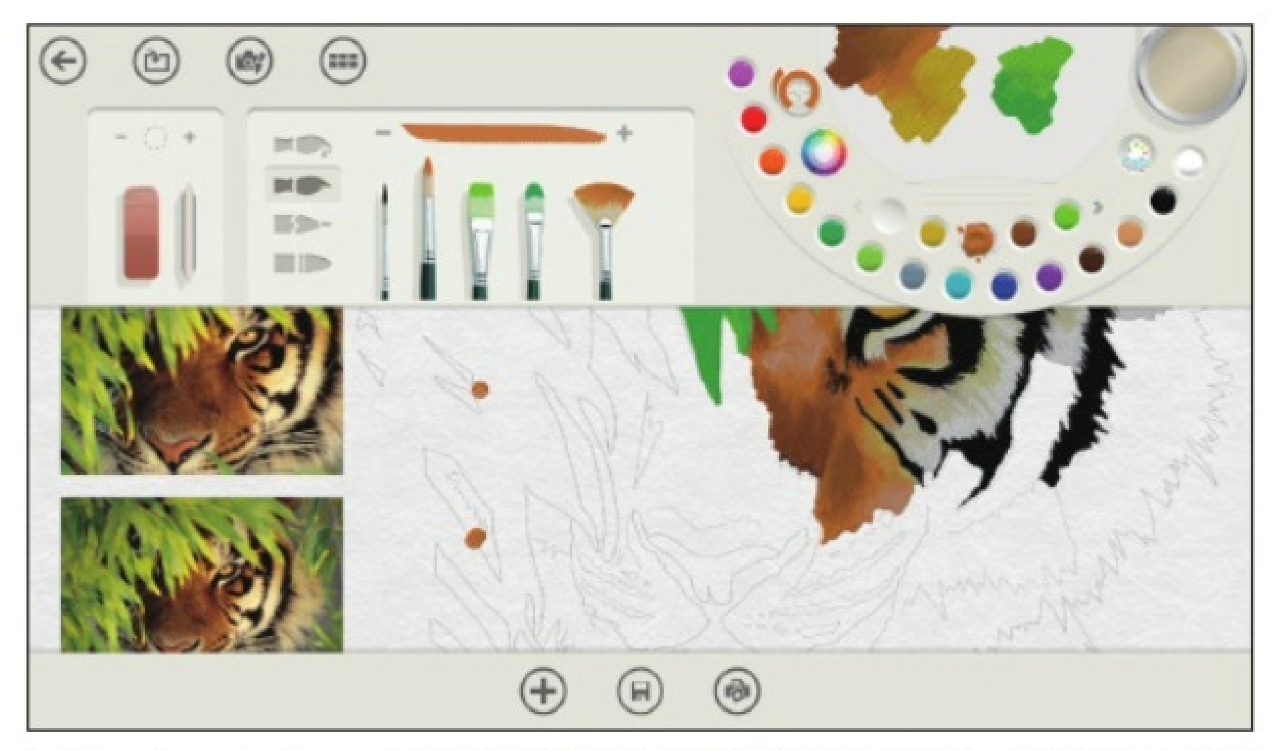
■Surface 2的两段式支架可以有效改善膝上办公体验，不过你绝对没有胆子再拥挤的地铁中拿它来办公



■被国内用户广泛吐槽的Surface广告之“神经病跳舞”，虽然没有介绍设备的功能，但至少还是留给人很酷、很拽的第一印象



■Surface 2的发布会努力想营造一种惊喜连连的效果



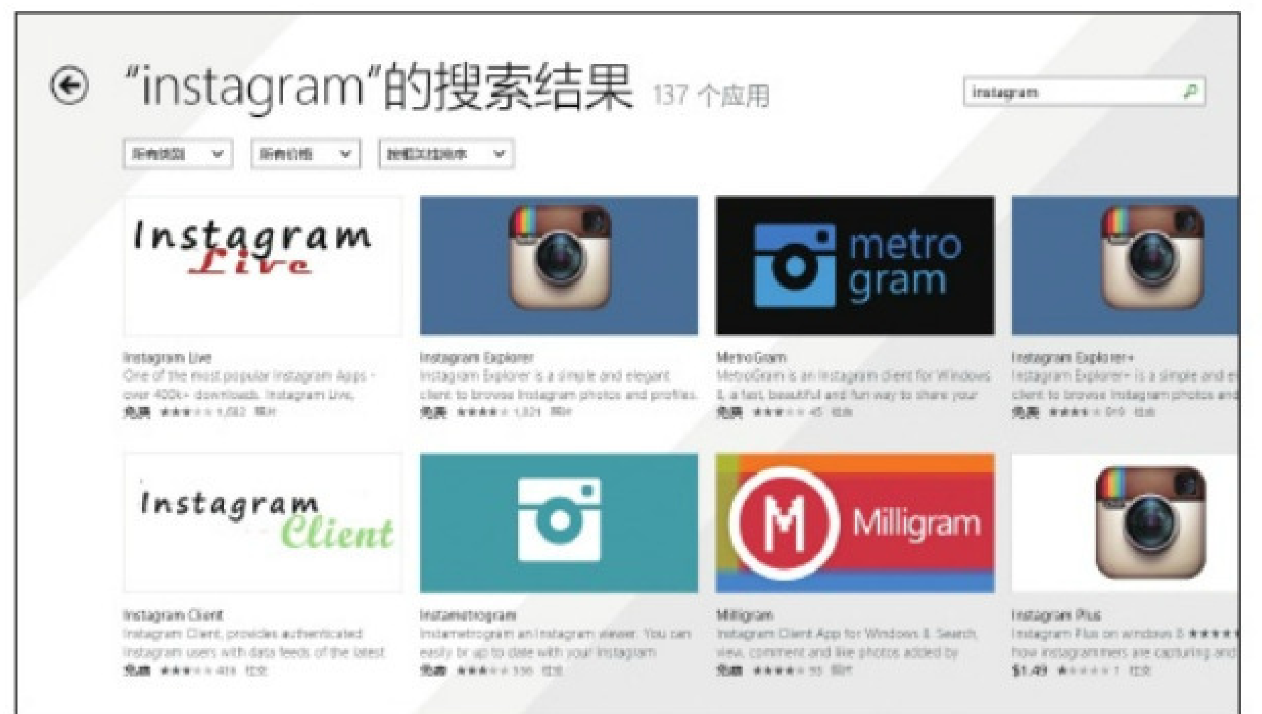
■Freshpaint——目前移动市场最优秀的绘图软件，微软强大应用开发实力的体现之一



■空空荡荡的Windows Store，许多“新应用”，仅仅只是一个链接，一本电子书之类的坑爹货



■优秀品牌的应用逐渐开始登陆微软商店，但其中的不少都只是想占一个位置，实际质量堪忧



■由于WP和WIndows应用无法互通，好不容易在手机上搞定一个热门厂商之后，在另一个平台上却还是一片空白

的牌并不比两巨头差上多少。作为微软移动生态圈的终端输出，WP8的自弹自唱，观众越听越少的惨淡局面，与Surface的半死不活带来了灾难性的后果。问题的根源，在于微软根深蒂固的“王权思维”。虽然在移动市场上处于绝对弱势的地位，但它却拥有两巨头八辈子都赶不上的优势——庞大的用户基数。这个世界如果突然没有了苹果和谷歌，诸如因为捣鼓手机而导致的汽车追尾、走路掉沟、上课时被老师的粉笔头砸等等悲剧性事件发生的几率会大减，类似玩微信导致婚变、玩iPad导致3岁小孩六亲不认等等影响和谐社会的新闻也会消失不见，但我们很难想像一个没有了Windows的世界会乱成什么模样……正是因为PC市场的萎缩在传统项目上给微软造成的损失越来越大，于是便想到了将全体Window用户在“8”时代都绑架成自家移动软硬件产品的簇拥者。Windows 8被强行植入了两套UI，两种完全不同的操作逻辑，甚至用取消开始按钮这种反用户的方式，来将用户朝移动触控硬件上来赶。由此给产品定位和用户认知带来的混乱，也就不难理解了。

对于传统桌面用户而言，Modern界面无论是操作模式还是应用质量，对于生产力都毫无裨益，产生的“唯一”影响就是不断的负面干扰。就算用户拥有桌面级触摸显示器（一般为一体机），伸出两只胳膊在20寸以上屏幕上也谈不上什么触控操作体验，恐怕这是在Cosplay僵尸。从Windows Blue允许用户设置开机直接进入桌面模式，默许第三方应用在任务栏左下方增加“开始菜单”功能等等行为也可以看出微软的自我否定。而在专为触控而生的平板和混合本设备上，Modern界面自然不存在任何操作上的问题，但在最能体现X86设备生产力的桌面方面，“船大难掉头”所导致灾难再一次降临了：Windows桌面下的显示面积只和像素有关，像素密度（PPI）越高显示面积越小，这导致在以“视网膜”标准的超高PPI的屏幕上无法获得足够的显示面积从而给使用造成障碍。Windows自带的计算器程序在23寸1080P屏幕上是香烟盒大小，到了同尺寸的2160P屏幕上就只有邮票大小了。虽然微软可以对类似计算器、截图工具这样的自家桌面应用进行高清化调整，但大量第三方的传统应用很难为了销量有限的Windows便携设备回炉重制。字体过小的问题可以通过Windows 8.1最多高达150%的DPI缩放得到缓解，但很多应用的UI在放大之后会出现功能按钮丢失（被放大到了屏幕的可视范围以外），界面变形等等问题，这在像QQ这样UI本来就很小的应用身上体现得尤为明显。用户使用像素高4倍的新屏幕是希望获得细腻4倍的显示效果，而不是小4倍的软件界面，这导致如果用10.6寸的Surface Pro，甚至是目前主推的8寸小平板上体现生产力，完全变成了一件自虐的行为。功能的错位，才是Windows设备始终找不到合理定位的根本原因。

作为生产力工具，Surface完全不具备代替台式机，乃至13寸以上笔记本

的能力。作为平板设备，无论是外形、应用质量还是娱乐性，Surface都不具备与iPad，乃至是普通安卓平板拼体验的实力。Win8种种精神分裂的表现，以及Surface里外不是人的市场境遇，正是体现着微软在传统PC市场和新兴移动市场之间的摇摆不定。殊不知PC销量的下跌并非用户抗拒Windows，而是PC依托Windows实现的娱乐功能已经被智能设备所承担，PC的功能变得更加专业。而强行把移动思维融入桌面操作系统，同时也把移动设备根本就不兼容，或者说很难实现的桌面生产力环境，当作卖点交给移动用户，最终只能让变形本重蹈上网本的覆辙，让X86平板变成必须插上键盘鼠标才具有可用性的怪物，让本应作为作战主力与两巨头争夺ARM市场的Surface RT/2，沦为一台可以联网的打字机……

结语

在2013年11月中旬于瑞士举行的一次金融界论坛中，微软副执行长Julie Larson-Green明确表示未来微软不可能在移动领域维持3个系统，他更是直言不讳地批评了Windows RT的命名存在误导。考虑到微软不可能放弃传统的桌面操作系统（完整版Windows）与刚刚实现软硬整合的手机（WP），那么可以肯定的是，未来惨遭毒手的必然是Windows RT。当然，微软从RT所面向的ARM市场临阵脱逃，这似乎也是小概率事件。我们不妨对“9”时代的Windows进行一番设想：Win9核心版和专业版不再整合一套触控UI，主打企业用户与专业用户；Win9便携版，支持X86、X64、ARM，面向10~11寸之间以生产力为卖点的智能设备，具有传统桌面，但只能运行为1080p屏幕优化设计后的桌面应用，用于Surface，同时将桌面完全开放给第三方厂商；Win9小屏版，针对10寸以下的小平板和手机（取代WP），支持X86与ARM处理器，完全取消桌面，UI为竖屏操作进行优化设计，该版本免费授权给第三方合作伙伴。

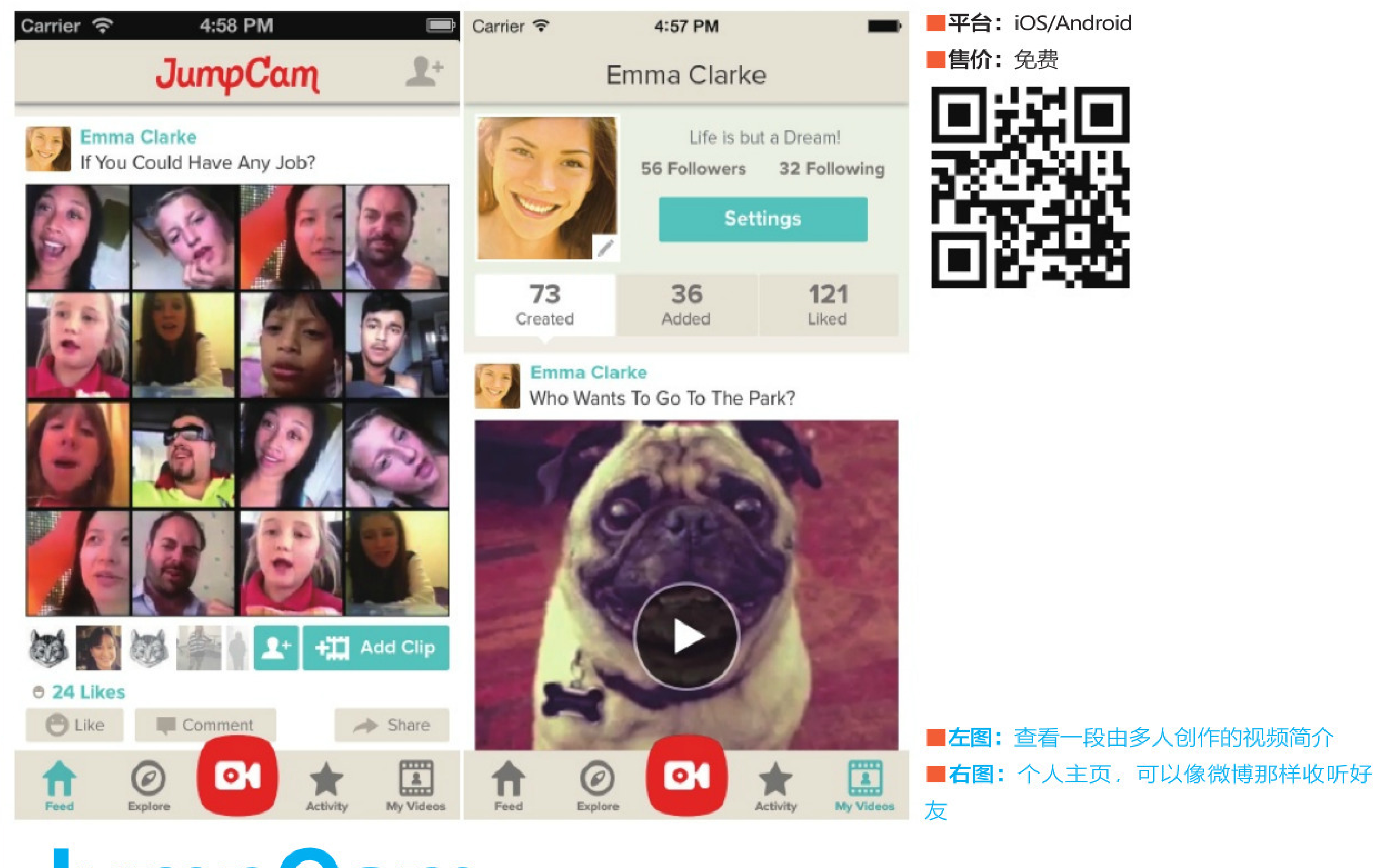
从悲观的角度去看今日陷入困局中的微软，我们也许会发现自比尔·盖茨在自家车库的创世纪开始，这家公司就从没有在除游戏机以外的个人消费类电子产品市场获得过成功，以Win CE、WM（Windows Mobile）为代表的嵌入式系统皆以失败告终。从乐观的角度来看，就像最近在网络上流传甚广的《微软土豪失败史》所描述的那样，“这个富有一条道走到黑精神的公司依靠钻头一样的毅力，将某些产品从失败硬撑着走向胜利”，XBOX就是最具代表性的产品。要知道当年微软拿出赔钱赚吆喝的狠劲，在五年不到时间内就已经对索尼实现压制，这一目标实现的难度要比今天Windows突破困局难上许多。然而我们不要忘记的是，XBOX的成功很大程度上是因为它摸准了互联网游戏时代的脉络，形成了以XBL为核心的生态系统，并且改变了主机与第三方厂商的商业模式（从单纯的软硬件利润过渡到网络付费分成），这才是Xbox360能够引发众多索系独占大作与厂商集体叛逃的原因之所在。而在“8”时代中走过一年有余的Windows，不仅没有制定出颠覆性的游戏规则，也没有表现出足够多大的上升势头。可以预见的是，即便“9”时代明天就会到来，Windows想要在移动市场获得话语权，也必须一点一点地去啃。在这个过程中，Windows的“瘟到死”危机依然会处于进行时态。



■自带的地图应用，没有导航功能，没有生活服务信息的查找功能，甚至连准确的定位都做不到，但不管怎样，总算是能够显示正确的国内地图信息了



■由于要强调生产力，所有的Windows设备都要另购价格不菲的键盘，当然你也可以不这么作，不过接下来的体验就会类似于买了一辆没有安轮子的汽车



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：查看一段由多人创作的视频简介
■右图：个人主页，可以像微博那样收听好友

JumpCam

JumpCam能让你和朋友合作拍摄一段短视频，再通过网络分享给其他人，和小伙伴们一起来拍片吧！

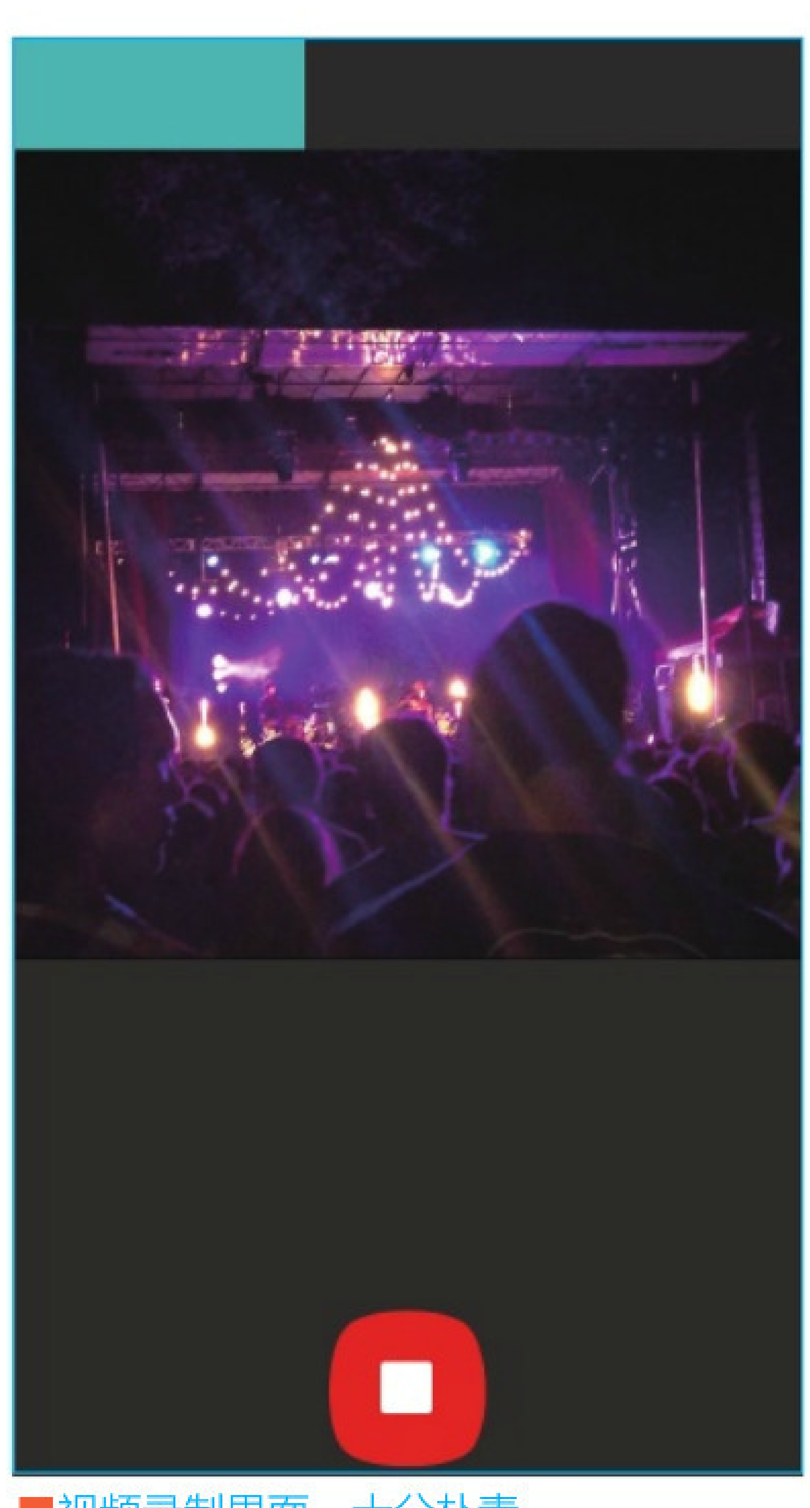
■沈阳 阿诺

大家要记住啊，手机里的视频不要轻易给别人看，你能理解的东西其他人未必能。可有些人就是不信邪，像笔者一位学兽医的朋友，他追求一位女神很久，为了提升形象真是挥金如土，平时吃喝玩乐面面俱到，俨然半个土豪。正当女神对他的感觉逐渐升温时，这哥们竟昏了头，和女神聊起了自己的职业理想，说10年内的目标是做国内顶尖的兽医，还满脸幸福地把手机里几个高难度手术视频拿出来炫耀。一向娇生惯养的女神，看着鲜血淋淋的画面脸都吓绿了，立马分手不说，还威胁如果再纠缠就打电话报警捉“变态”……

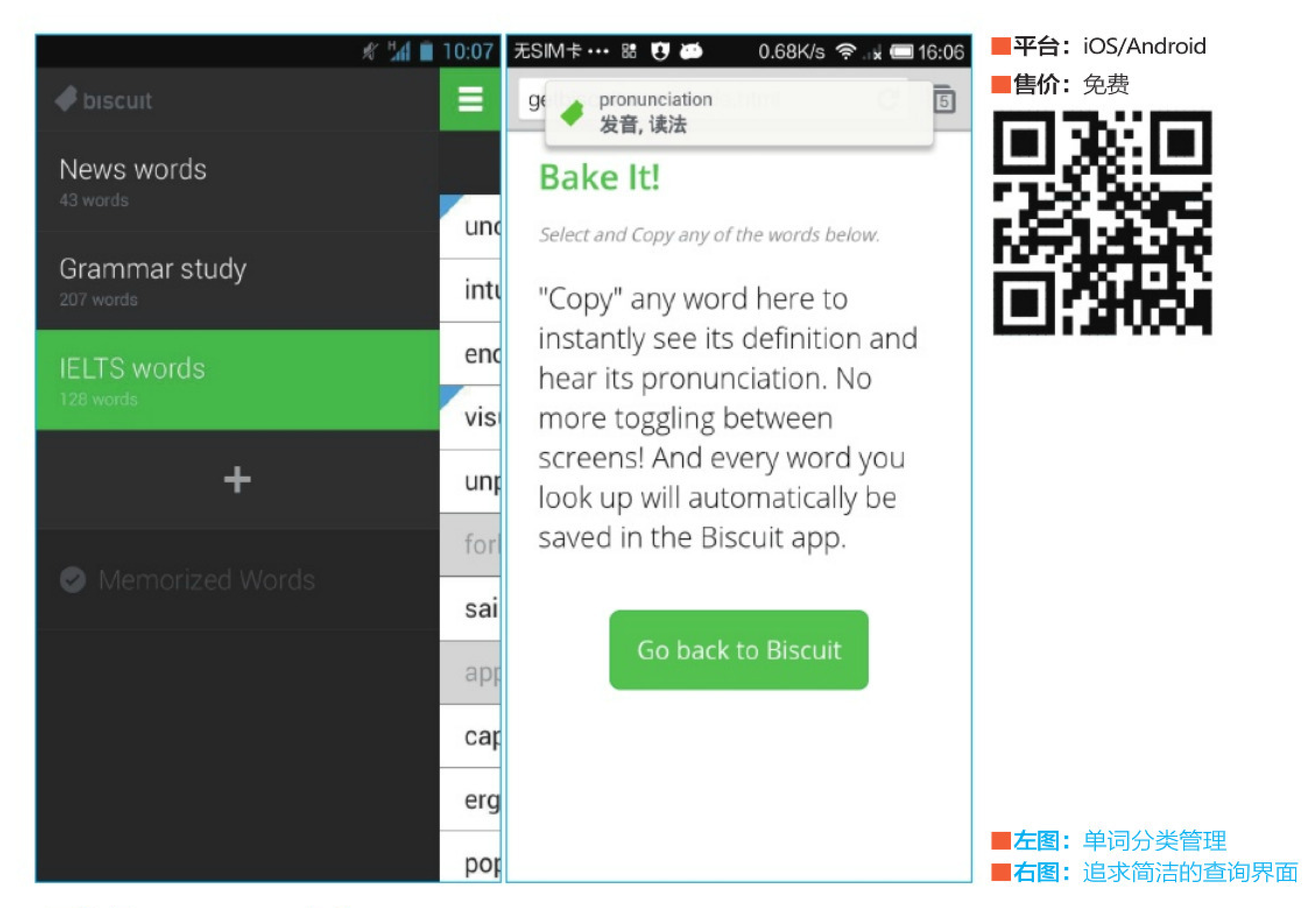
不管怎么说，手机的视频录制功能真是上天赐给人类的瑰宝，尤其手机拍摄的搞笑、犯傻、不要命的短视频在网上极受追捧，由此也催生出Vine一类的短视频拍摄分享应用。JumpCam与Vine类似，但它最大的不同是支持多达30人的协作创作，例如你是视频的发起者，可以先录制一段视频再邀请好友拍摄、编辑，每人最多可录制10秒，最后把制作好的完整版分享到Facebook、Twitter和Tumblr上。

作为视频的发起者，你有更多的编辑权限，比如修改视频滤镜、背景音乐，调整片断顺序或删除片断。对我们国内用户而言，使用JumpCam最大的阻碍是支持分享的社交网站有限，看来开发团队不太了解我国国情。好的方面是，我们在手机上编辑好的视频片段都会存储在云端，不用代理直接就能访问。

有些人对JumpCam存在顾虑，尤其在如何过滤色情内容方面，JumpCam似乎没有足够的人力财力，毕竟即便是有着Twitter背景的Vine，也难以阻止用户传播色情内容的热情。



■视频录制界面，十分朴素



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：单词分类管理
■右图：追求简洁的查询界面

Biscuit

Biscuit集合了查单词和记单词功能，还能将生词输出到Evernote和Evernote Peek生成每日生词表。

■沈阳 阿诺

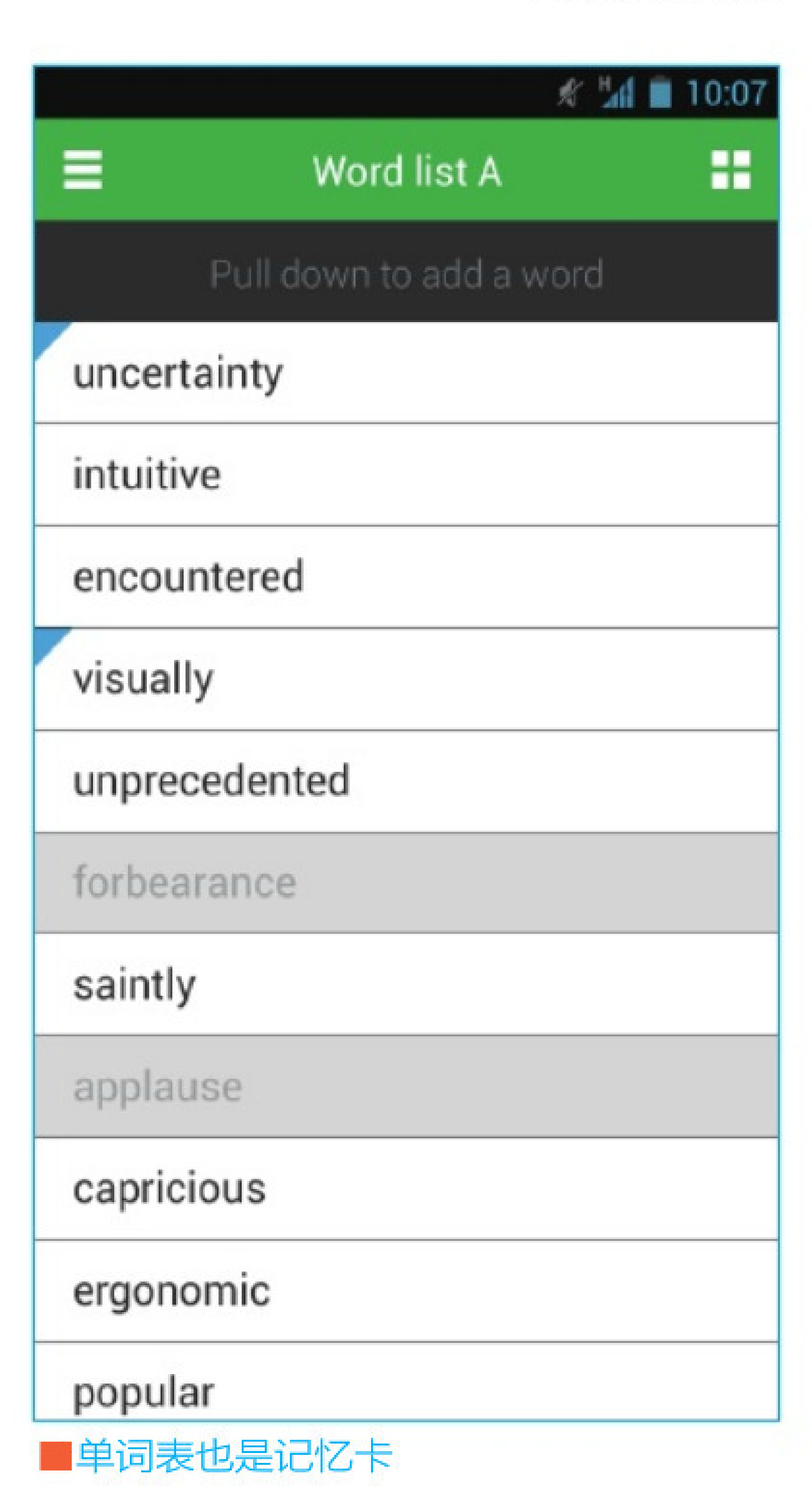
男子欲离婚，其妻大怒，吼道：“吾之字典里无离婚，唯有丧偶！”男子惊惧，只好退缩。

“我的字典里没有……”是大家非常熟悉的一种表达个人态度的方式。例如，有的学生用“我的字典里没有假期”来表达对补课的无奈（看看你们把孩子逼成什么样了！）。笔者猜测，大家之所以喜欢用字典作比，一定是因为人人上学时都至少有两本字典——汉语字典和外语字典。与其他书本相比，它们是那么硕大，摆在桌上有种庄严的神圣感，握在手里也倍感给力。

随着年龄渐长，汉语词典的使用频率越来越低，笔者关于它的记忆几乎都是小学时与同学一起查字的画面，最近看了CCTV-10的节目《中国汉字听写大会》，心里一直有点难过……唉！小学时爱背字典的那位个同学，你们如果坚持下来，现在一定能勇夺冠军啊！

外语词典的命运就不一样了，尤其是英语，读大学要用工作了也要用，以后想考个什么证八成还得用，难怪几乎人人手机上都有一个英语词典。你安装什么词典了？有道、欧陆等等都很不错，而阿诺最新发现的Biscuit非常适合追求轻便、快速的人使用。查字典方面，Biscuit很聪明地利用了iOS的复制和通知功能，用户可直接在网页或其他应用中复制单词，词义就会用弹出提示的方式显示出来。

查生词后，更重要的是怎样记住它，Biscuit采用自动记录生成列表的方式，用户可以修改顺序或者把重要的标记出来。该列表还有“记忆卡”功能，按一下单词就能翻转查看词义，十分简单好用。更出色的是，Biscuit还可以把单词表导出到印象笔记，可谓是该应用的最佳搭档之一。



■单词表也是记忆卡



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■软件基本功能

向日葵远程操控

支持在局域网中看视频玩游戏，还能打开摄像头看看电脑前的情况，整合了微软RDP远程桌面，可与其私有协议自由切换。

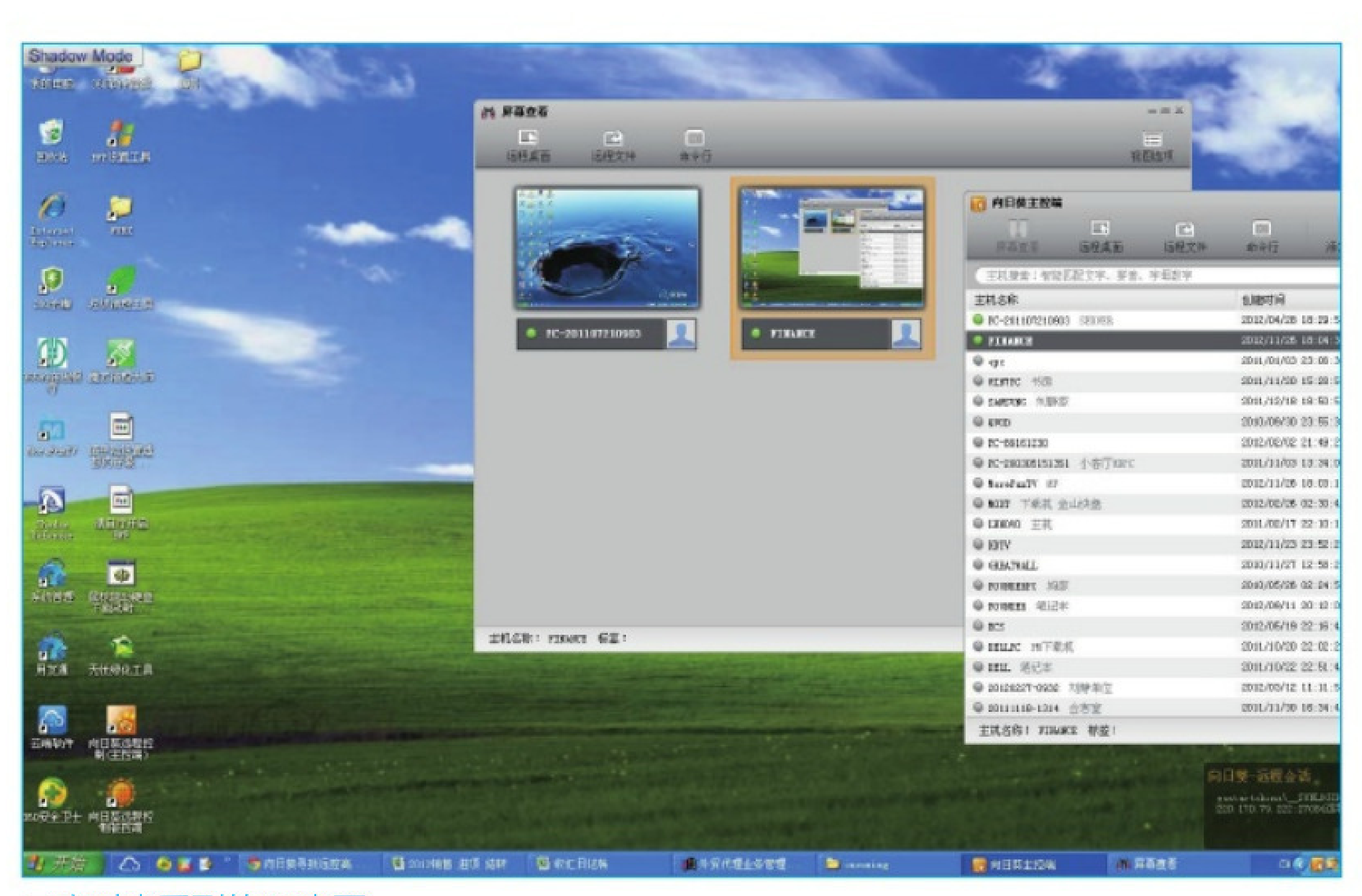
■沈阳 阿诺

大家平时最常使用的远程控制软件应该就是腾讯QQ了，不太懂电脑的人遇到问题就请好友远程协助，一般马上就能解决。但是别忘了，把电脑权限交给别人是很危险的，就像笔者的大表弟上学时，有次班里电脑要安装一个编程软件，可是他不知该怎么弄，便请女课代表QQ远程操作。那位女生熟练地找到下载页面点击下载按钮，随后迅雷弹了出来，下载列表里赤裸裸地一大排东瀛小电影扑面而来，眼看大表弟平日的正派形象就要毁于一旦，幸亏他眼疾手快，立刻把电脑屏幕关了，暗暗庆幸：太好了，这下她看不见了……

为什么推荐向日葵远程操控这款应用呢？原因是阿诺最近在玩一些对操作要求不高的PC游戏时，真希望可以躺在床上用平板电脑来操作，于是开始测试TeamViewer、Splashtop等远程控制软件，试来试去还是觉得向日葵的综合水平好一些——游戏帧数稳定，全屏没问题，音画同步处理得也比较好，特别是卡牌类、战棋类的游戏，完全能达不错的体验。

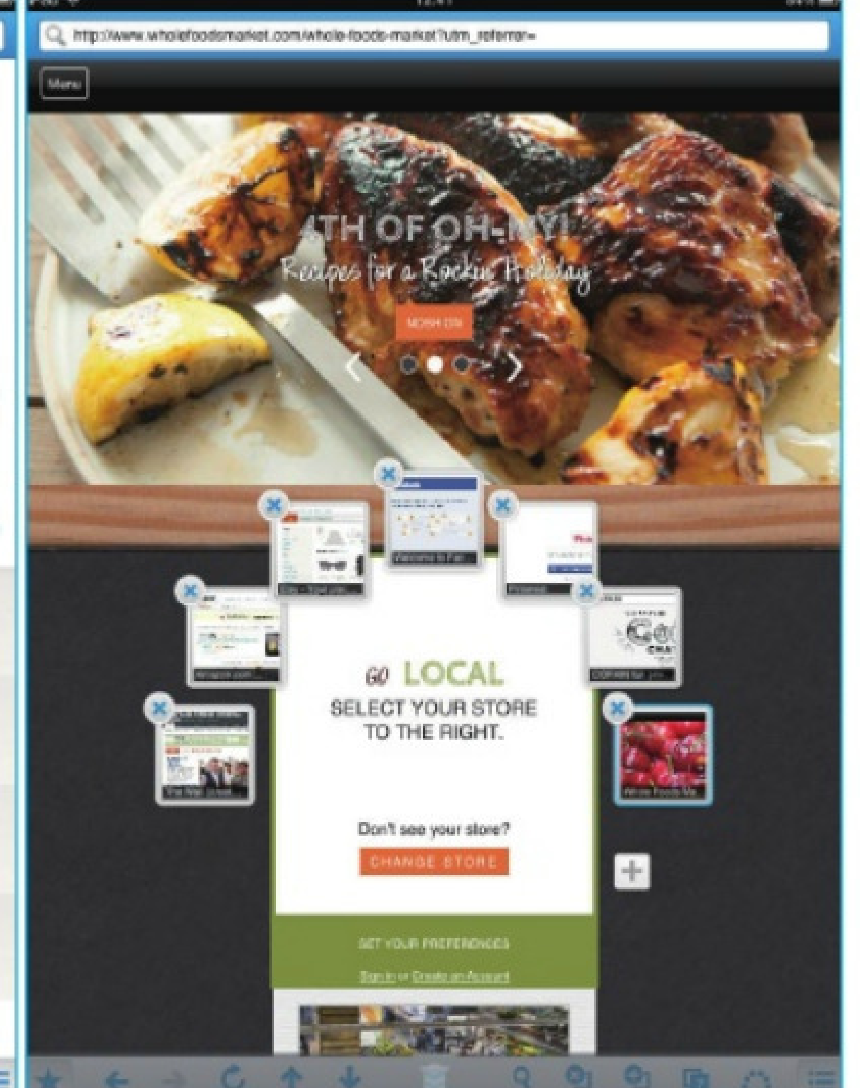
向日葵还支持远程文件双向传输，比方说家里电脑的文档忘了带，完全可以用向日葵直接拷贝过来，处理完还能传输回去。配有摄像头、麦克风的电脑也可以利用视频监控功能，随时打开摄像头查看电脑前的情况，移动端和PC的语音对话也十分清晰。

向日葵还支持远程开机功能，可惜是收费项目，若想使用不仅需要交纳服务费，还要花钱购买名叫“开机棒”的硬件。另外，新版本“向日葵6”采用了新协议，速度更快，但目前Android版本尚未推出，建议大家先用稳定的老版本。



■实时查看到的PC桌面





■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：默认都是老外比较喜欢的网址导航
■右图：多标签页切换

Jigbrowser+

该浏览器适合小屏幕、低配置手机使用，主页设计也比一般的网址导航实用，不过它的图标英文字母真是显眼啊！

■沈阳 阿诺

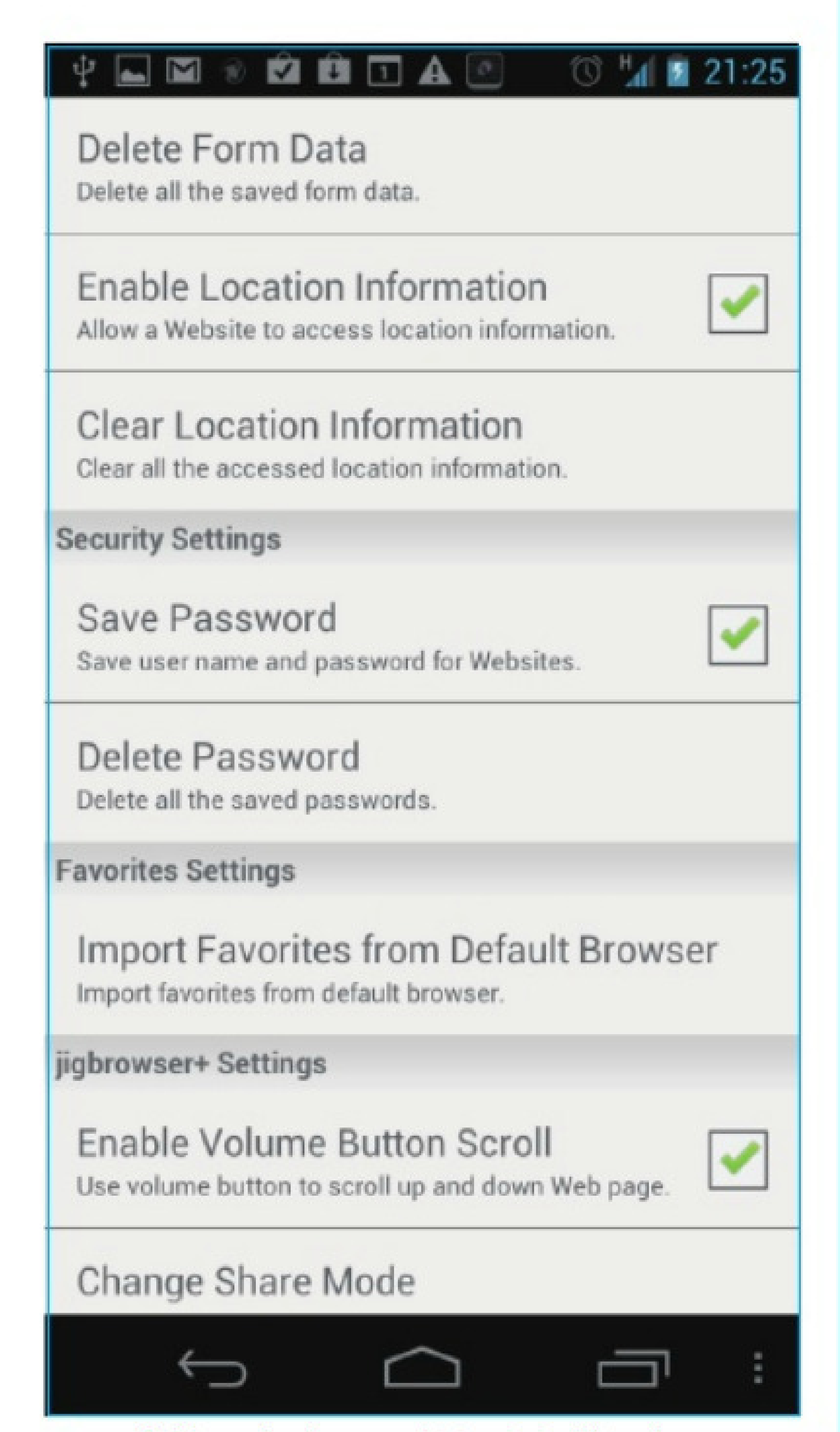
上周末，阿诺睡觉前想定个闹钟，突然发现手机不见了，想起白天一直和大表弟在一起，于是急忙用座机给他打了个电话问问。大表弟一听先是一愣，接着恍然大悟道：“啊！怪不得咱们从餐馆出来时，有个服务员追来问是不是把手机忘在桌子上了，原来是你的啊！”混蛋啊，我也是有手机的人，为什么不问问我！

都怪大表弟，暂时只好用单核、512MB内存的旧手机。虽然这机器已经用了两三年，但速度还算过得去，一般应用也没感觉不能跑，只是浏览网页非常吃力。为了解决这个问题笔者想到了两种方法，第一种是用UC之类的浏览器，通过精简、重排版页面来提升速度，坏处是不够美观；第二种方法是选择一个比较省资源的浏览器，在基本不改变网页本来面貌的前提下，通过合理优化来提升浏览速度。最后笔者选择了后者，使用“Jigbrowser+”浏览器。

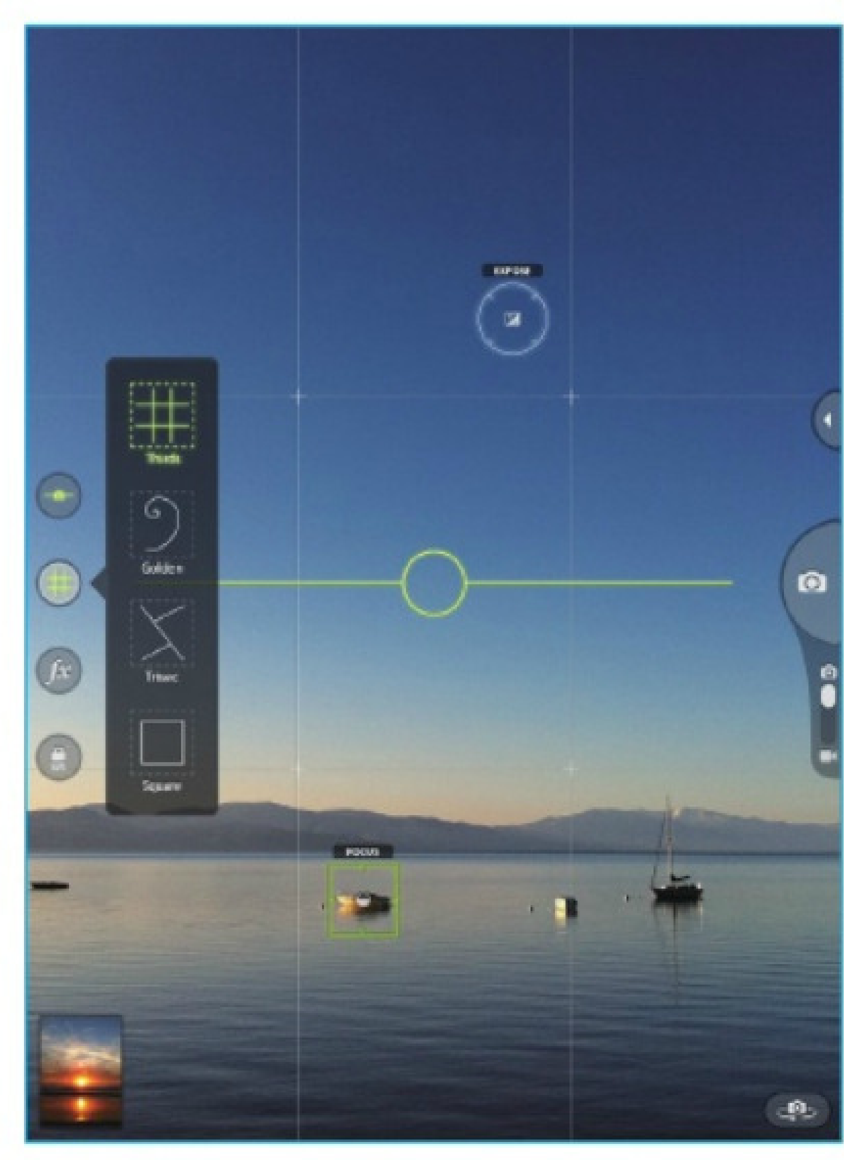
Jigbrowser+没有自己的内核，直接使用系统自带的，所以兼容性上大家可以放心。它的优化方式之一是减少不必要的美化元素，例如皮肤就很朴素，从而可大幅降低内存占用。Jigbrowser+的按钮都在屏幕下方，手指操作便利，每次按下按钮还有流畅的动画效果，所以浏览器不会因为简陋的皮肤而显得很过时。

阅读文字内容时，双击屏幕可放大，同时文字会进行重排以适应屏幕尺寸。切换多页面也很容易，点击按钮后会有多标签的缩略图预览，可以点击它们放大或者直接关闭。

Jigbrowser+默认使用适合在手机上阅读的重排版模式，如果你想看到和PC浏览器上一样的页面，也可以在快捷按钮下进行切换。退出浏览器时还能选择清除缓存、历史记录并关闭所有标签。



■更多第三方应用可以很方便地添加





■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：拍照界面，对焦和测光分离
■右图：复古滤镜效果

Camera Awesome

这款相机应用之所以能存活到现在，靠的正是专业但不失易用性的特点，例如拍照时能选择“黄金分割”模式方便构图。

■沈阳 阿诺

据说吃饭前先拍照“炫食物”是一种病，可能是轻微强迫症的症状。阿诺很庆幸自己绝对没病，因为咱从来不去高档餐厅，吃不起摆得像朵花似的食物——你能想象一个大男人，每次去食堂打饭还要对着柿子炒鸡蛋、土豆炖豆角拍照吗？

看到美丽的东西想记录下来，其实是人之常情，大家不要想太多。下面咱们继续说拍照，现在无论是日常记录生活还是认真拍摄美丽风景，手机都能完全替代低端的数码相机了。Camera Awesome从诞生到现在不到两年的时间里，高端智能手机的摄像头像素从500万一跃升到1300万以上，这款出色的拍照应用也一直发展到现在。

Camera Awesome的开发团队是一群单反相机玩家，在照片分享和管理上有着丰富的经验，所以这款产品更注重拍摄时的体验，也尽力模仿单反相机的拍摄效果。当然，由于硬件上的限制，Camera Awesome并不能给画质带来本质改变，但是在拍摄时，它的构图辅助、定时曝光、多重曝光等功能，让智能手机可以适应越来越多的拍摄题材。最重要的是在录视频的时候，Camera Awesome能在你按下“录制”之前录制5秒钟的视频，为后期编辑留有余地。

像Instagram等软件一样，Camera Awesome也内置大把滤镜，其盈利方式也是通过销售收费滤镜（笔者购买了两套，感觉效果一般，没让人觉得惊艳，因此不推荐大家购买）。

收费总是令人不愉快的，可是比较好的方面是，调节照片的清晰度、色彩、对比度、饱和度等基本设置没有任何限制，我们完全可以用它来进行拍照，后期处理交给其他应用。P



■Android版本的照片与视频管理界面



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■左图：公交实时查询
■右图：到站时间信息

北京实时公交

该应用从北京市交通中心获得公交车的实时数据，提供公交车到站距离、到站时间查询等非常实用的功能。

■沈阳 阿诺

听说国家要削减一般公用车数量，这真是个好消息，其实不管是不是公务人员，多挤公交少坐小轿车，都是对社会、对环境做贡献，想象一下，企业员工、事业单位员工、政府公务员、退休的大爷大妈……大家一起挤300路，那是个多么和谐的画面啊！

说真的，没坐过首都的公交，你就不知道什么叫占便宜。那么大一辆车，拉着你从东头跑到西头，刷卡只要4毛钱。这些年下来，房价涨、菜价涨、油价涨，但是北京公交车的费用一直没涨（就算涨了也不多），首都公交真的是感动了中国！

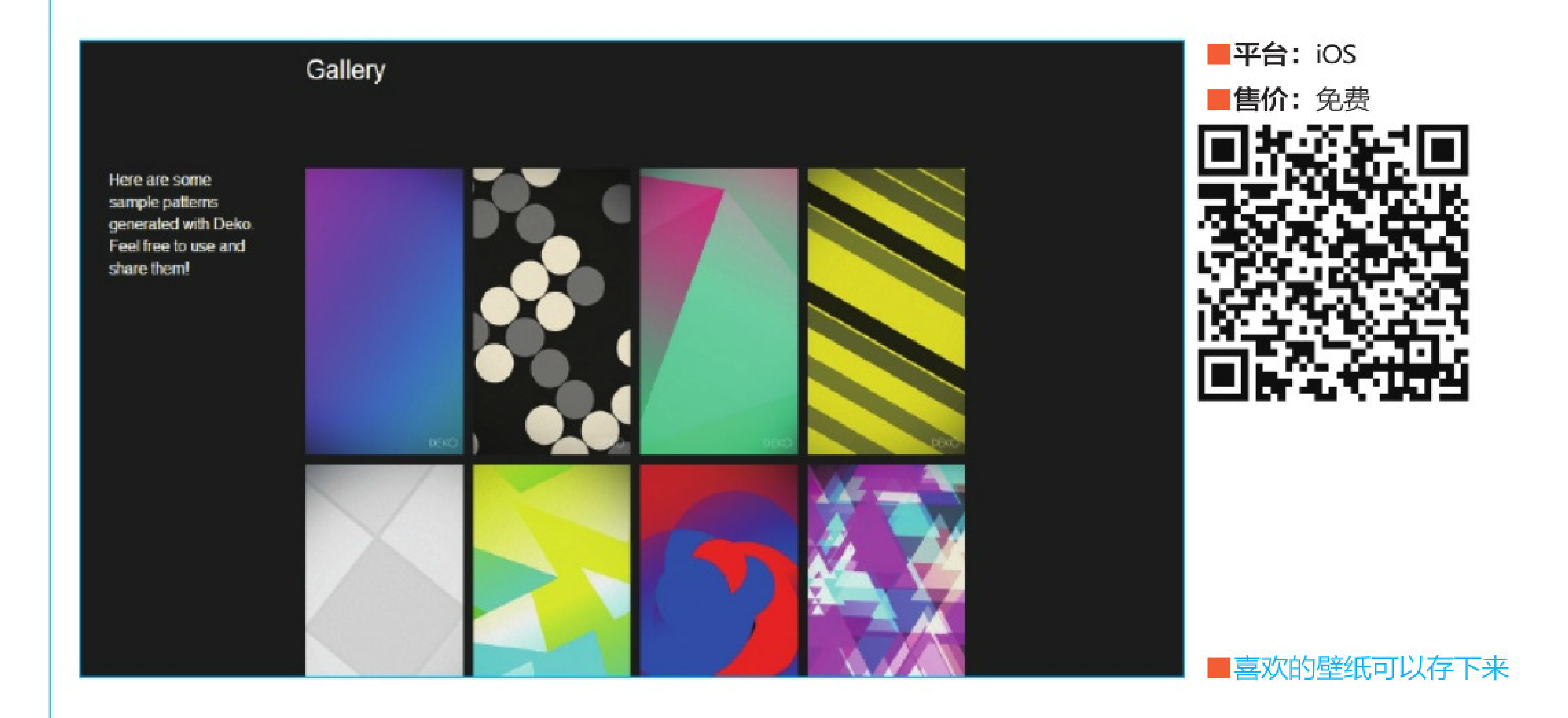
公交价格虽然便宜，可在北京生活的人都有这样的感叹，那就是人太多、车太多，公交车上似乎永远没有座位，遇上堵车或交通事故，下一班车什么时候能到就没人知道了。人多拥挤的问题暂时没有办法缓解，可至少公交到站时间的问题你可以用“北京实时公交”来搞定。这款应用是一个实时公交信息查询应用，目前可提供多条示范路线的到站距离、到站时间查询。

上架当天，这款软件就已收入了78条公交线路，包括热门的1、116、300、801、901、939、运通105等。其中还有20多条远郊区线路。预计2014年之前，该应用的覆盖线路会扩展到100条，基本上覆盖了主要线路。据称，该应用对公交到站时间预测的准确率可达85%，大家就当是真的吧。

除了到站信息之外，北京实时公交还具备基本信息查询，例如票价、首末班车信息等功能，很贴心的一点是，它还能及时发布新线路信息，给出公交出行提示。如遇线路、道路绕行也会第一时间通知用户，而且假如遇到临时施工，该应用也会给出预警。P



■这就是传说中的北京1路公交车！



■平台：iOS
■售价：免费

■喜欢的壁纸可以存下来

Deko

Deko并非传统意义上的壁纸应用，它把创造力交还给用户，你只需在屏幕上一划就能获得一张独一无二的壁纸。

■沈阳 阿诺

计算机课，老师要求同学把做好的项目拿到课堂给大家演示，有一哥们图方便，直接把笔记本带到教室，连在投影仪上讲解。当他演示到一半切换到桌面时，因为电脑安装了自动更换壁纸程序，桌面壁纸突然从风景画切换成了一张性感美女照片，引得全班哄堂大笑，老师气得青筋暴起……

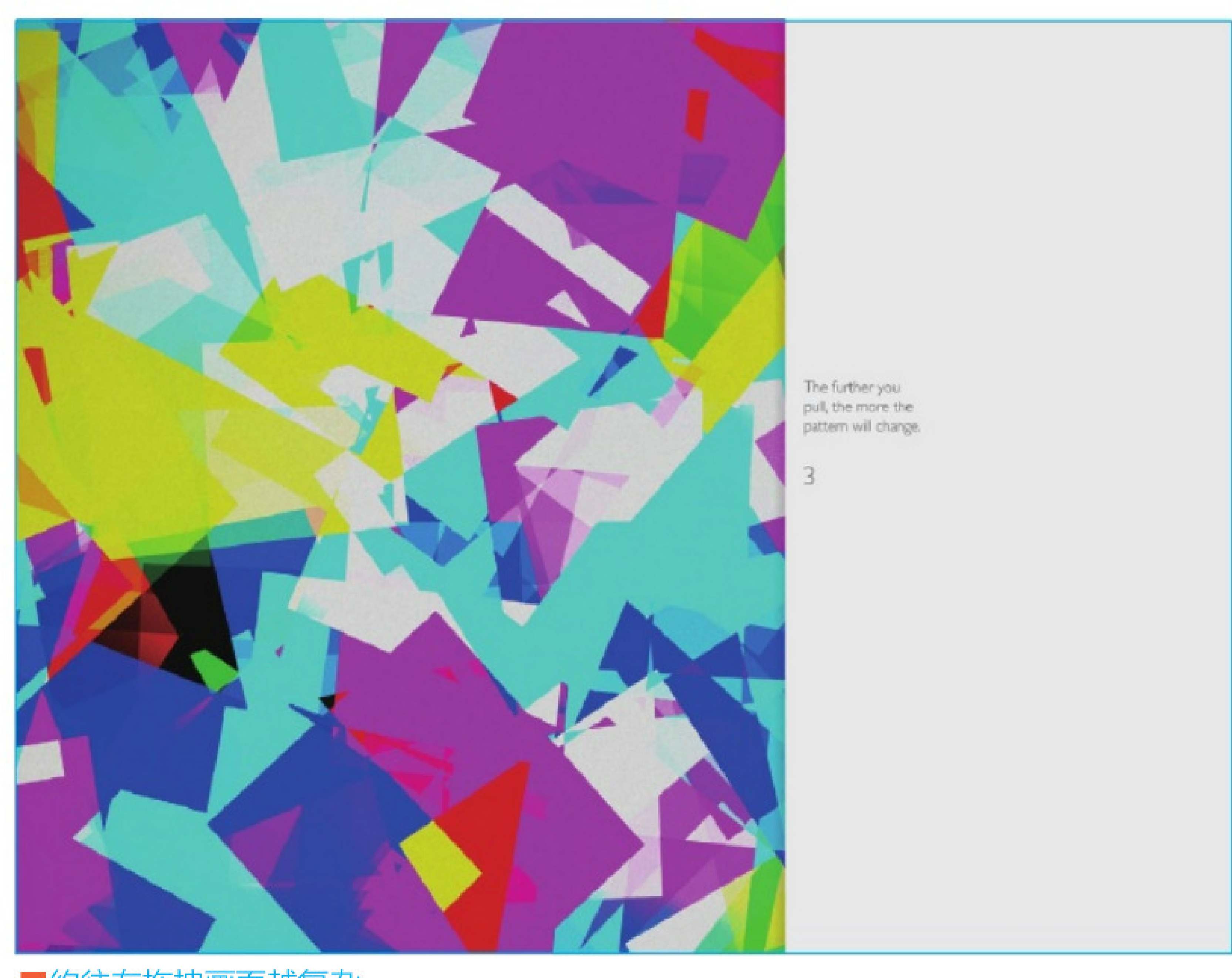
壁纸这个东西真是神奇，有时你甚至会感叹，虽然只是换了一张壁纸，但感觉就像是换了一部手机。大家平时从哪获取壁纸呢？多数是从各类壁纸应用或从网上找吧，假如你在寻找一张独一无二、充满艺术气息又是由你亲手创作的壁纸，就试试这款名叫Deko的应用吧！

Deko的创新是颠覆性的，它是笔者印象中唯一一个通过收集用户指令再自动生成壁纸的应用。启动Deko，它就会自行创建一张壁纸，每次在屏幕上从右向左轻轻滑动，壁纸的样子就会变化，滑动的幅度越大，壁纸的复杂程度就越高。至于壁纸的组成，全都是各式简单的图形和色块，因为这毕竟只是个小应用，让它画个人物肖像可能永远都无法实现。

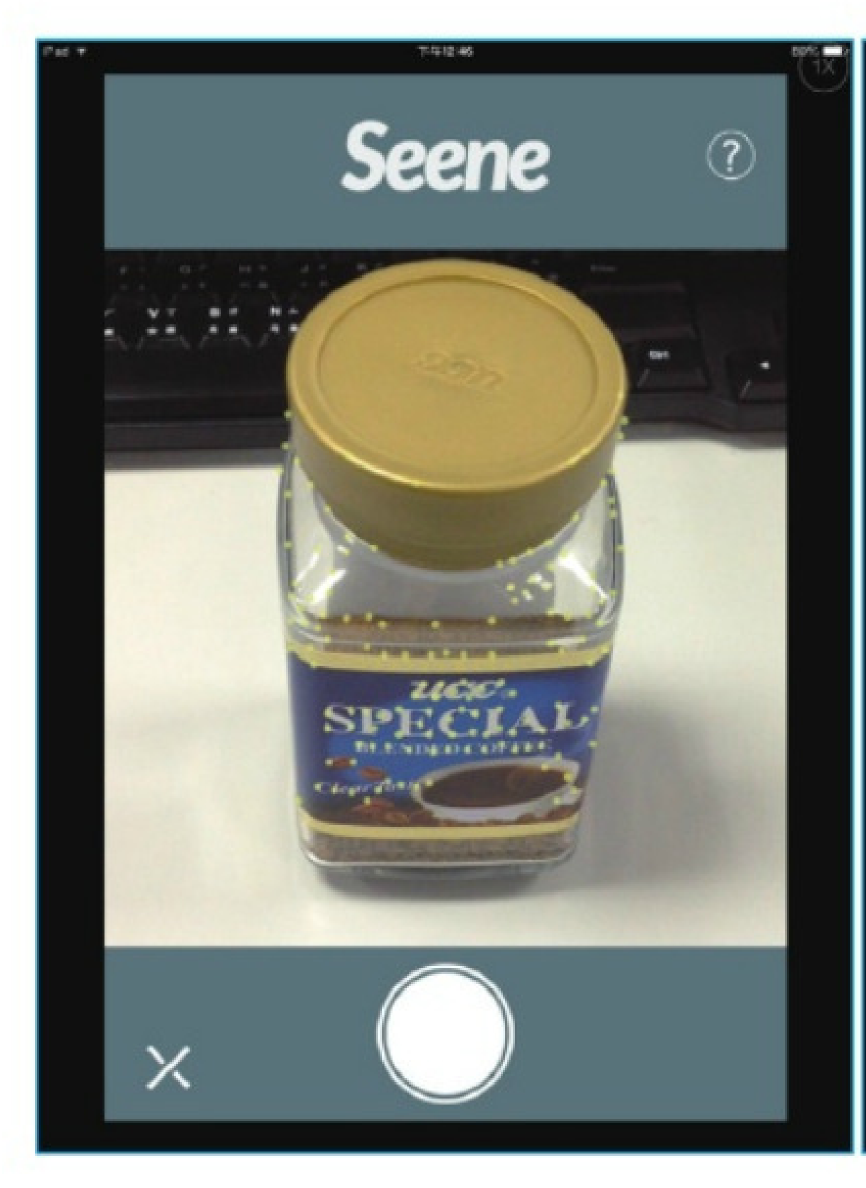
虽然线条简单，但Deko创造出的壁纸看起来还是挺顺眼的，风格有点像Win8那种棱角分明的大色块，你可以把它生成的壁纸拿给朋友们炫耀一下，告诉他们这就是你设计的，他们一定会表示钦佩。

另外，软件是免费的，但要保存成高清画质则需要付费购买完整版，好在阿诺发现一个办法，就是用Home＋电源键截屏，保存下来的图片就等于是高清版了。

总之，如果你厌倦了风景、动物、人物等比较主流的壁纸，想尝试几天“极简之美”，Deko一定会对你的胃口。



■约往左拖拽画面越复杂





■平台：iOS

■售价：免费

■左图：见那些密密麻麻的小黄点了吗？它们就是用来识别被摄物的

■右图：上下左右移动，按要求慢慢来效果就很好了

Seene

不需专业设备，Seene让你在手机上就能拍出“跳出屏幕”一样的3D照片。

■沈阳 阿诺

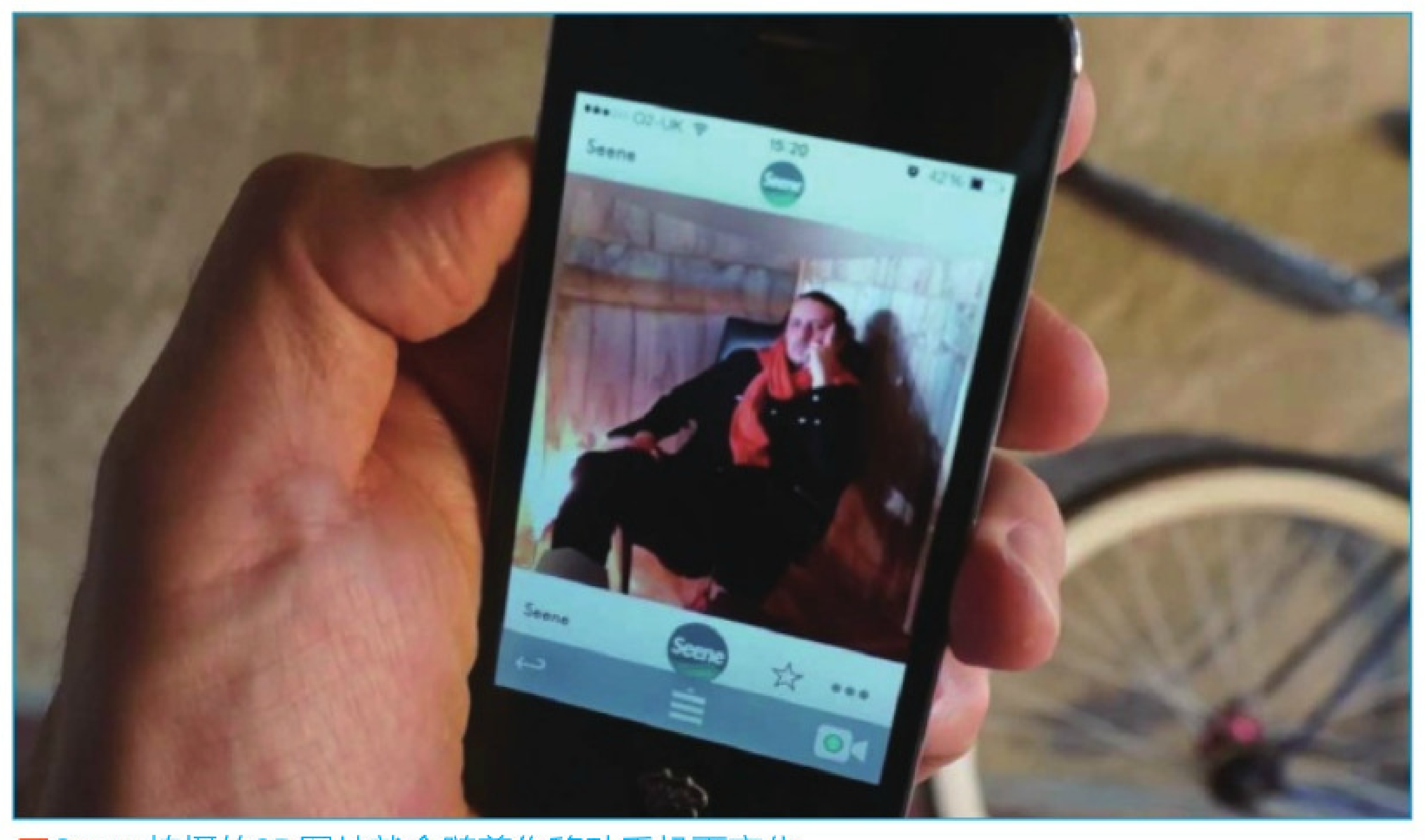
电影《阿凡达》让我们彻底见识到3D技术的魅力，可惜之后电影界3D烂片不断，观众真正觉得好看得前无古人后无来者的就没再出现过。前些日子，广告打得很响的3D重制版《泰坦尼克》也只是骗人再去看一次而已，我们在电影院看的版本甚至删减掉了几个观众津津乐道的片段，这件事还被外国人拿到脱口秀节目里当笑料，说是担心内地观众不自觉伸出双手……

再仔细想想，纠结是不是3D、删不删减没什么意义，回想若干年前的苦难生活，我们现在实在是太幸福了，就像一位朋友说的：“我直到30岁才知道蓝精灵为什么叫蓝精灵，因为之前一直看黑白电视……”

好了我们扯远了，下面还是说3D，其实大家津津乐道的3D技术不只局限于电影，制作3D画面也不一定需要特殊的设备，例如Seene这个应用，它就是利用手机摄像头拍摄3D图片，与我们平时拍摄的二维画面相比真是太酷了（浏览器打开http://seene.co/有演示，你一看就知道是怎么回事了）。

看起来很唬人，其实Seene并未使用新技术，它只是简单地识别被摄物体边缘，在关键位置确定“锚点”，而拍摄过程中Seene会要求用户上下左右移动手机。Seene就会记录下“锚点”的运动方式，并借此确定被摄在不同角度时的位置。最后，Seene会根据计算的结果，把在不同角度拍摄的图片呈现出来，也就是为什么我们移动手机，照片中的物体就好像是立体的一样。拍摄过程中，Seene要求用户不能移动太快，否则就会拍摄失败，你也最好选择在灯光明亮、背景简单的环境下拍摄。

制作好的照片会保存在手机内，供用户随时打开查看。不过分享方面Seene存在局限，除了其官方网站外，你无法将3D图片分享到各大社交网站，或许这个问题可以通过彼此合作来解决吧。最后提醒大家，你可以在上传后登录网站查看自己拍摄的照片，用鼠标拖拽即可看到效果。P



■Seene拍摄的3D图片就会随着你移动手机而变化





■平台：iOS
■售价：免费



■左图：推荐分类，我们可以浏览其他人的照片
■右图：照片和简短的介绍

生活纪录片

手机最适合拍照片记录生活，“生活纪录片”提供了一个比较简单的解决办法，我们来整理回忆吧！

■沈阳 阿诺

阿诺在微信上摇到一个美女，于是向一个女汉子好友炫耀，女汉子盯着我看了3秒，噗嗤一下乐了：“你这傻子还真信她的照片就是本人的模样啊！就算是我PS一下也比她强的啊……”接着，她把自己的陌陌照片拿出来给阿诺看了下，果然像做了整容手术一样，真神奇！原来每位爱自拍的女孩子都是藏得很深的Photoshop大师啊！

从此，阿诺不在网上浪费时间了，专心拍拍花草、风景，记录自己的生活。一年下来，拍了10GB左右的照片，系统自带的相册已经不能很好地管理它们了，于是阿诺试了试“生活记录片”这款应用，感觉还行！

“生活纪录片”是一款偏文艺的相册，它的介绍大概是这样的：将身边的点点滴滴用图文的形式记载下来，唤醒你沉睡已久的手机相册，我们每天都会遇到很多人很多事，带给我们很多感动和感悟，让它们消失在记忆的长河中么？不，拥有了“生活纪录片”，你可以遇见美好，静静品味生活。

你也许会说，嘿！这个介绍实在太娘娘腔了吧，什么记忆长河、品味生活、遇见美好，咱就是个粗人，这些都用不着！嗯，笔者同意，太文艺的东西咱用不上，我们只用它管理照片就好了。你可以创建相册，把一段时间内的照片集中管理，再为它们添加说明。“生活纪录片”的浏览界面干净漂亮，以后再看时不会觉得烦。另外，你还可以浏览其他人的照片，旅游照片普遍比较真实，看看也算是长知识了。P



■iPad版非常适合看图



■平台：iOS

■售价：免费

■左图：输入正常文字

■右图：变成咆哮体了

不正常中文转换器

网上经常看到一些奇形怪状的文字，它们是怎么在手机上打出来的呢？“不正常中文转换器”给你答案。

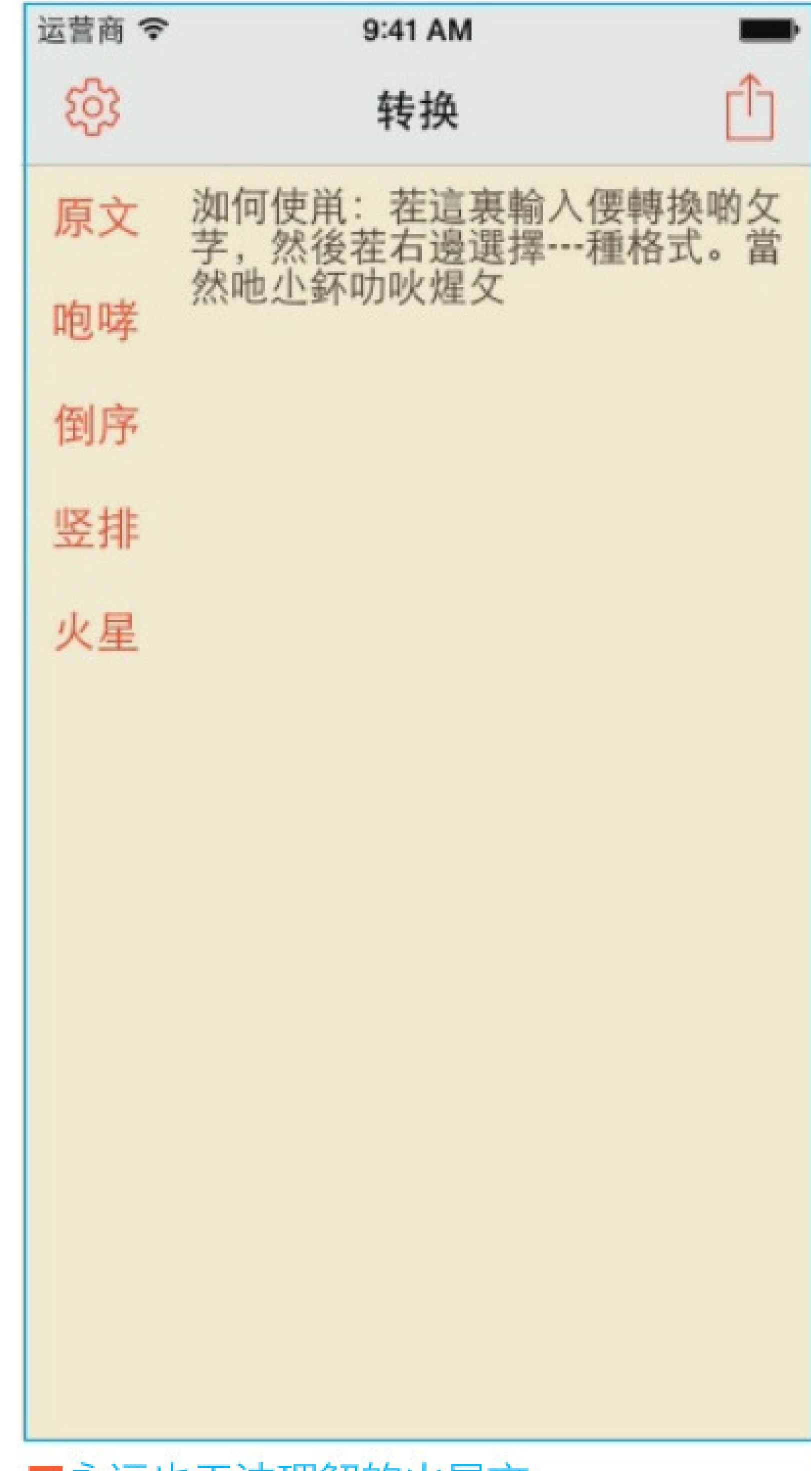
■沈阳 阿诺

我家楼下有一疯子，常常坐在楼门口，对着路人指指点点，嘴里嘟嘟囔囔，遇到特别不顺眼的还会愤怒地对着人家吼：“你不正常！你不正常！”

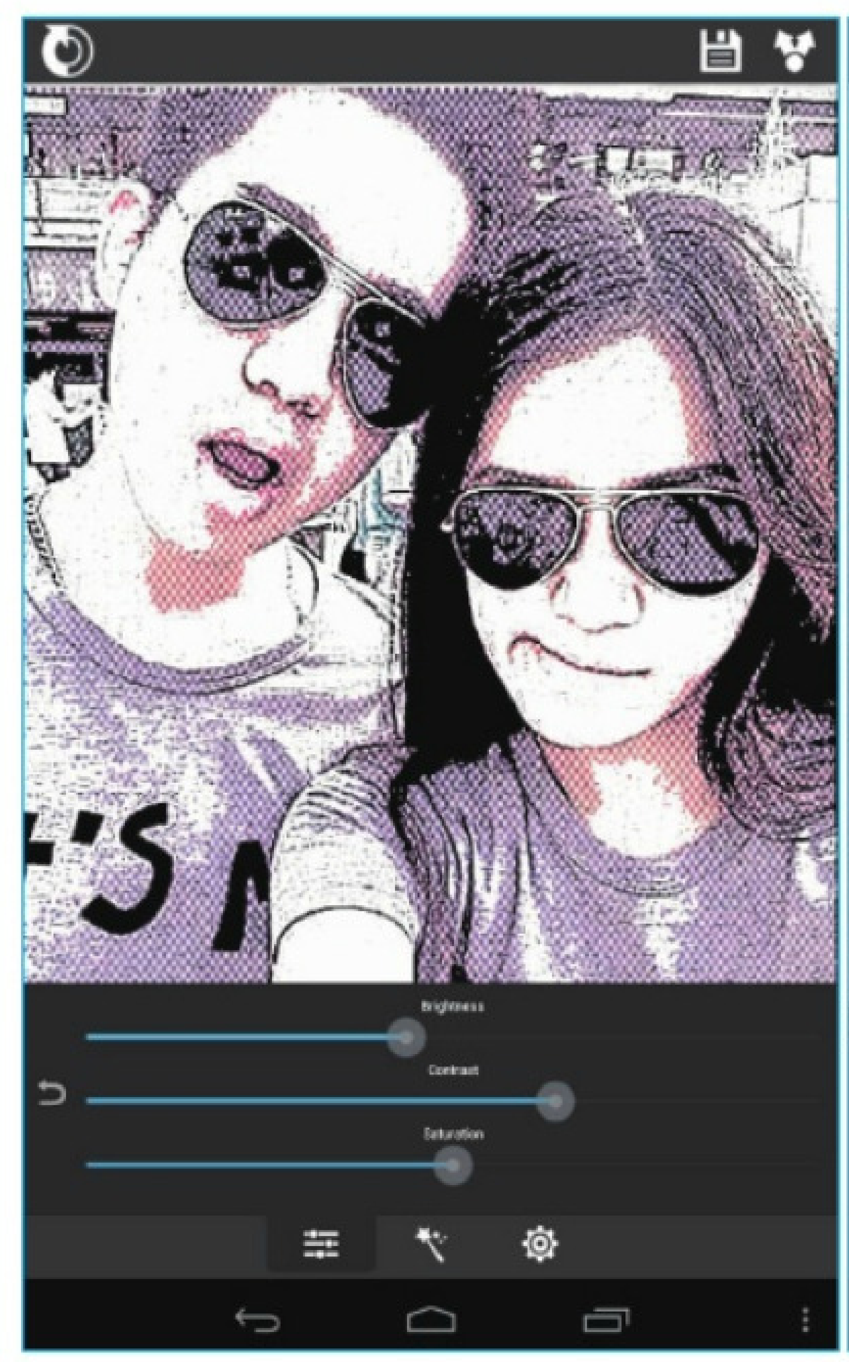
这天大表弟来我家做客，走到楼下正巧遇上他，这个疯子对大表弟产生了浓厚兴趣，一个箭步窜起来挡在路中间，“你说我是不是精神病？”他皱眉问道。大表弟想逗他一下，笑嘻嘻地说：“你先说我是不是，然后我再告诉你是不是。”疯子听罢一屁股坐地上哭了：“哎呀！可怜的娃啊，他还不知自己病了呢……”

其实疯子说的也对，我们每个人在某种程度上都是另一些人眼中的“精神病”，是“不正常的异类”。就像不少年轻人喜欢把自己打扮成动漫里的人物，知道的明白那叫Cosplay，但上了年纪的老人往往都会评价一句“有病”。人与人之间一旦不能互相理解，渐渐产生的巨大隔阂是超乎想象的。前面只是个小例子，网络用户常常用的“火星文”“咆哮体”，更是常常被语言专家们揪出来，上升到另一个高度去批评，说那是语言文字应用能力的倒退，丢失了我们中华民族优秀的传统文化。阿诺借此机会要替很多网友澄清一下，其实大家喜欢网络语言，无非是因它们能提供减压、放松的作用，毕竟现实生活太拘谨了，大家只是在网上撒撒欢儿，网络用语也是一阵一阵的，就像“给力”这个词，现在没人用了吧，后悔收入现代汉语词典了吧！

因为软件实在太简单，所以前面说了不少题外话，毕竟这是个介绍应用的栏目，多少还得说说这个“不正常中文转换器”。该应用非常简单，输入正常的文字，它就能自动转换成“咆哮体”“倒序文字”“竖排文字”或“火星文”，转换之后的分享也很方便，可轻易地把文字发布到新浪微博、豆瓣、Facebook等网站，也可发送邮件、短信。P



■永远也无法理解的火星文





■平台：Android
■售价：免费



■左图：用印刷风格处理照片
■右图：铅笔风格（有点吓人啊……）

XnSketch

XnSketch提供了多种手绘分割滤镜，并可对明暗、对比、饱和度等基本要素进行微调，帮你将图片快速处理成艺术风格。

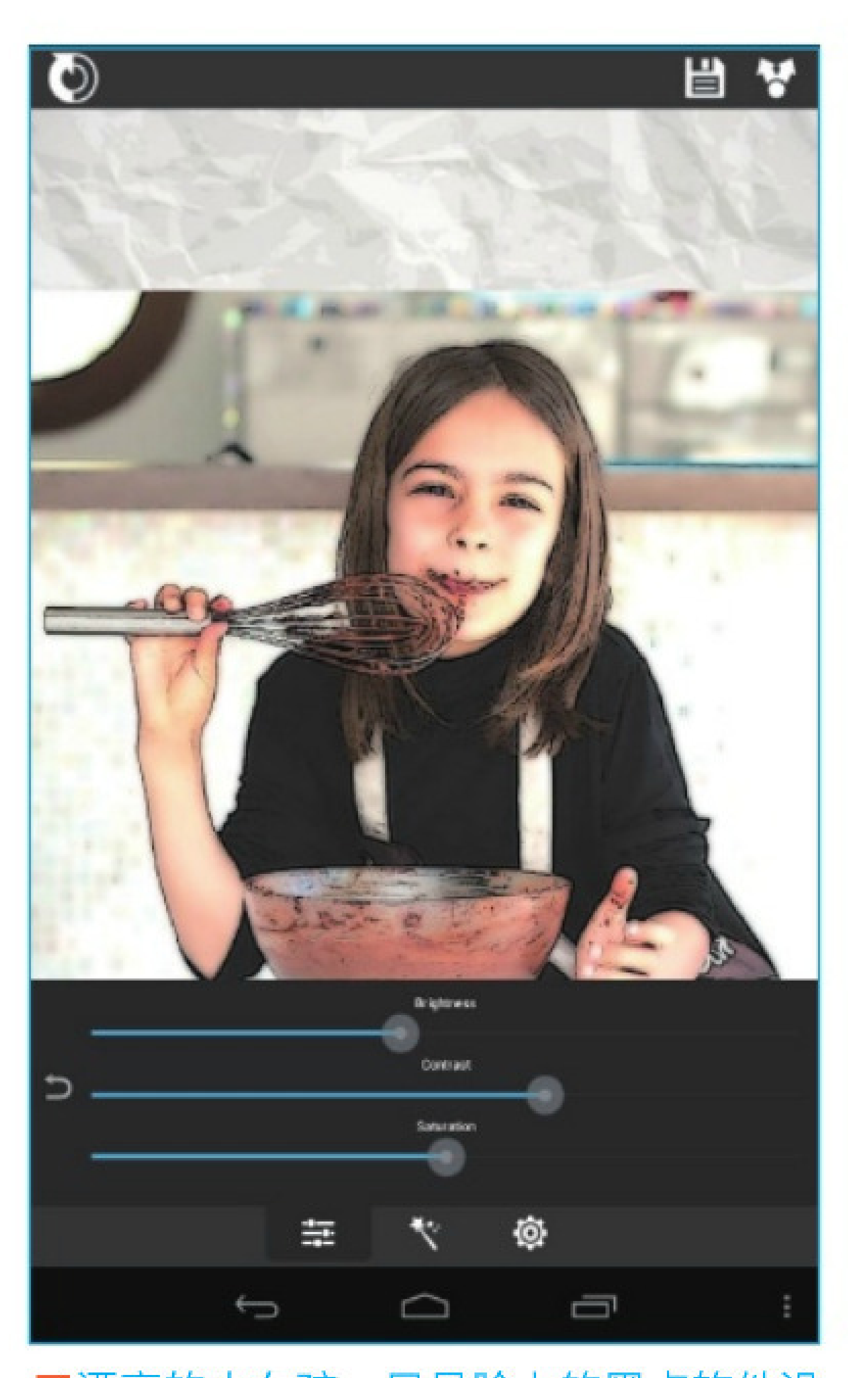
■沈阳 阿诺

有一款笔者很喜欢的图片处理应用叫“素描大师”，它的手绘风格很有特色，而XnSketch和它很相似，甚至很多时候效果看起来都差不多，如果你喜欢搜集这类风格的应用，顺手也把它收了吧。XnSketch支持拍摄或导入照片，然后在下方选择效果，并可以对明暗、对比、饱和度、透明等基本要素进行微调。

说完了XnSketch，我们顺便看一下这几年移动平台上的经典图片处理应用，再胡乱分析一下它们的未来吧。首先就是iPhoto、Snapseed这类标杆式产品，它们功能齐全，属于必安软件，往往能替代PC上的图片处理工具，在移动平台的同类应用中基本没有对手。由于苹果、谷歌等大公司不指望它们盈利，它们未来也不需要寻求转型，将继续专注于自己的领域，提升品牌价值，建立平台优势。

而处于金字塔最底端的，是包括XnSketch在内的应用，它们的娱乐性较高，往往一个新奇的滤镜可在短时间内得到众人追捧，盈利方式大多是广告、内购，但致命缺点难以维持长期繁荣，人们很快失去兴趣，转移到下一个目标。

另一个需要记住的，是结合了图片美化功能的社交类产品Instagram，它可谓是这类应用中的典范，虽然只有几个简单的滤镜，但抓住人们“炫照片”的心理，积累了巨量用户，最后把自己高价卖给了Facebook。类似的奇迹会不会在国内发生呢？我们尽管有一大把制作精良的美图应用，大家也都知道要去做社交，只是从国内火热的微信、微博上分享的图片上观察，普遍用户对图片美化的需求程度并不像业内人士估计的那么高，因此笔者认为奇迹不会发生了，至少不会发生在图片处理应用的圈子里了。P



■漂亮的小女孩，只是脸上的黑点软件没法处理掉



■平台：Android
■售价：免费

■左图：直接用微博、人人、QQ账号登录
■右图：设定学习时间，开始学习

我要当学霸

这是一款督促学习的手机软件，它通过创新的方式解决了“学习的时候玩手机”这一问题，帮你有效提高学习效率。

■沈阳 阿诺

英雄名称：学霸。

被动技能“我要学习”：学霸每30秒自动进入学习模式，获得100%的额外经验值，但降低30%的生命值和90%移动速度，持续时间为学霸等级×0.5秒。

Q技能“有答案了”：学霸召唤出技能等级×5只“学渣”，指挥它们对周围敌人造成每秒100点的物理伤害，但由于“学渣”贪婪地索要答案，学霸需要每秒付出30点生命值和法力值。

W技能“智商嘲讽”：学霸可以嘲讽任何等级低于他的敌方英雄，持续时间0.5秒，嘲讽完成后再次沉默对方1秒。

E技能“我保研了”：开启该技能，学霸每秒钟消耗10/15/25/50点生命值，提升W技能“智商嘲讽”持续时间0.5/1/1.5/2秒，如果首先点满此技能，你将会得到1000金币的奖励。

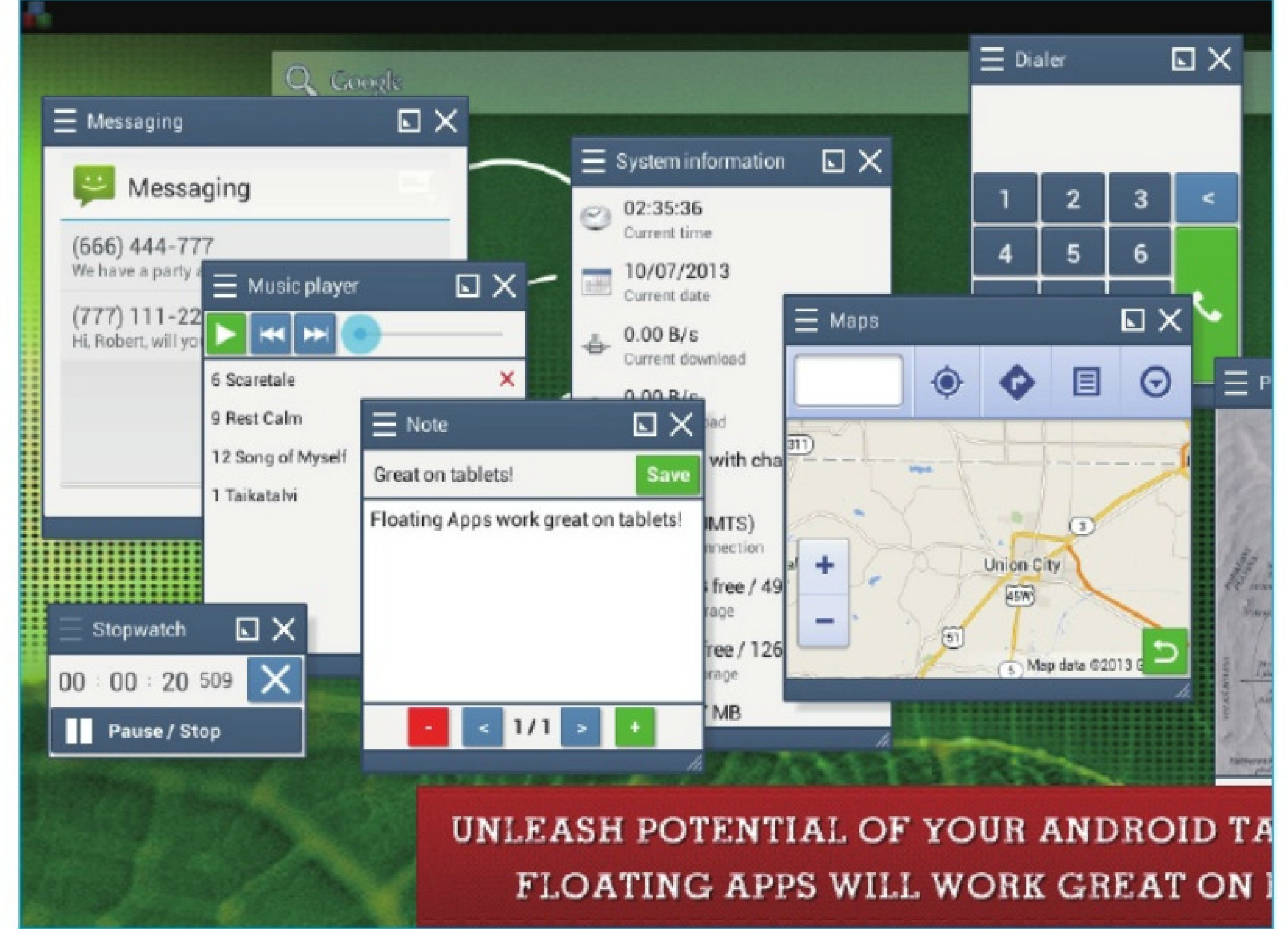
R技能“我其实考的很好！”：学霸宣称“我考的不好”，隐藏自己的真实血量，只显示20%的残血状态，当敌方英雄试图击杀学霸时，学霸立即回复血量至100%，并对攻击者造成500点×技能等级的魔法伤害，同时对身边的敌方英雄施加群体“智商嘲讽”效果。

学霸都是好样的，上学的时候枯燥一点，以后找工作一定是不愁的，其实每个学生都想成为学霸，可一种叫做“自制力差”的先天缺陷限制了我们。笔者这次把“我要当学霸”推荐给大家，希望能督促各位好好学习，门门课100分。

使用“我要当学霸”，用户可设定学习时间，完成学习之前你无法操作手机，如果选择“放弃学习”，手机会大声播放一段网络神曲，让你在同学面前丢尽颜面。另外，它还有督促早睡早期的功能，用户设定早睡时间，到点后手机将被限制操作，杜绝睡前玩手机，设定好起床时间，软件会用严厉的方式叫你起床，杜绝偷懒赖床。



■3种学习模式，默认最严厉



■平台：Android
■售价：20元

■平板电脑最适合使用Floating App了

Floating App

该软件会让你见识什么才叫多任务，打开熟悉的小窗口，计算器、文本编辑、视频播放都在里面……

■沈阳 阿诺

问：为什么许多女同学都喜欢超大屏幕的手机呢？答：打电话时显得脸小。再问：为什么许多男同学也喜欢呢？答：小屏手机上厕所容易掉下去被冲走，大屏手机没事，妥妥卡在洞口！

手机屏幕越做越大，在一个5英寸的屏幕上，理论上可以容纳好几个小窗口，加上安卓的多任务优势，为什么市面上除了几个品牌的个别机型外，绝大多数手机都不支持多窗口形式的多任务呢？

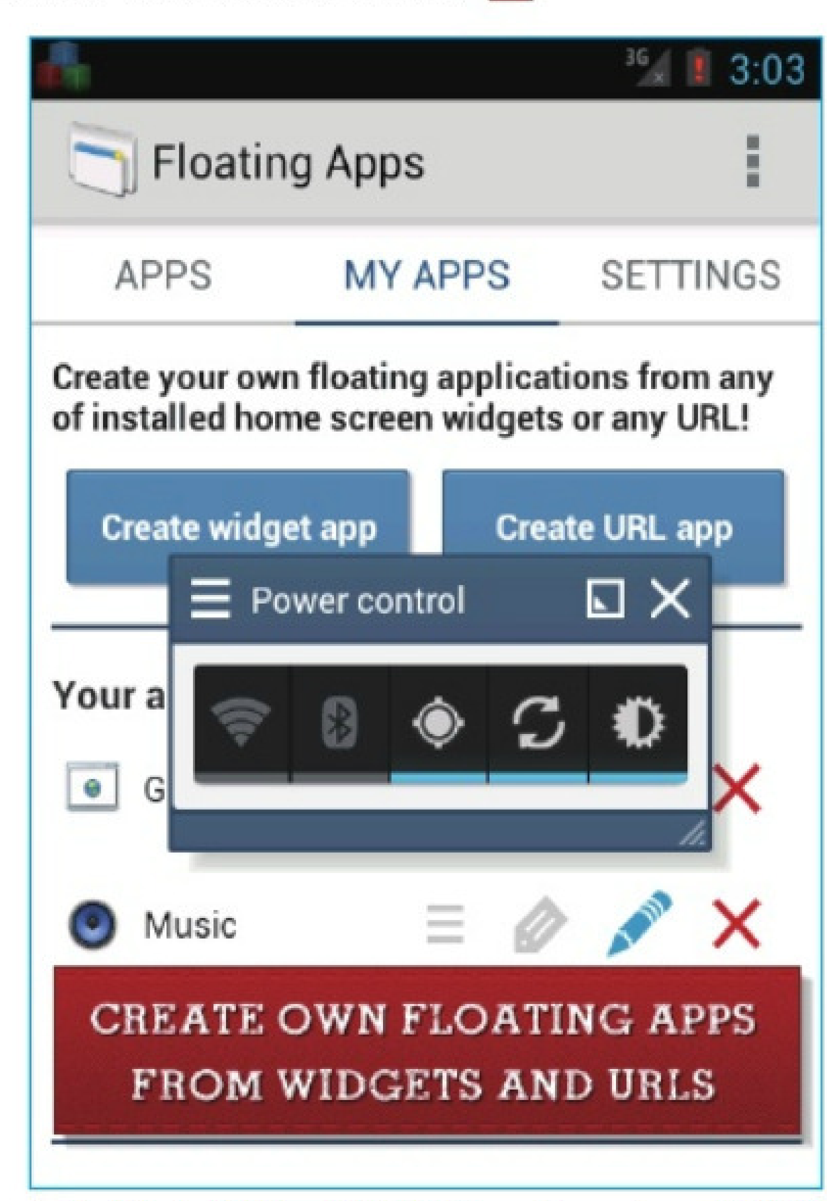
Floating App可以弥补这个遗憾，它会真正利用好手机强大的多任务功能，通过内置的31个小工具，不管是浏览网页，使用计算器，看一段MP4视频，或者阅读PDF文档，你都能在小窗口里运行，不必在不同应用之间来回切换，非常方便。Floating App对配置的要求也不高，Android 2.2以上系统都能完美运行，就算是老机型都能100%体验这个很前卫的功能。

Floating App运行后，会在通知栏显示提示，点进去就能看见所有的功能，再次选择即可启动一个对应功能的小窗口。活动窗口可关闭或最小化，最小化后图标会缩小至屏幕右上角，再次使用时点一下就能调出，这点和Windows的任务栏十分相似。对于自己喜欢的功能，你可以把它们加入收藏列表，在通知栏里直接就能调用，你也可以为它们创建桌面快捷方式，就像使用任何应用那样直接在桌面点击图标运行。

使用Floating App时，最好的体验就是一边浏览网页一边用另一个窗口看视频了，临时需要打个电话，也可以直接在小窗口里调出拨号，什么都不耽误。比较可惜的是，我们不能在小窗口中使用自己安装的应用，小窗口仅限于Floating App提供的31种小工具使用，一边聊微信一边看网页的愿望短时间内仍然无法实现。P



■大屏手机上开启多个窗口也不会很拥挤



■屏幕小挂件可以利用Floating App实现窗口化



■平台：Android
■售价：免费

■左图：手写输入模仿毛笔笔迹
■右图：方便发送常用短信

中老年输入法

超大字体、手写功能，让年纪大的人也能轻松使用智能手机。百度其他产品的好坏暂且不论，这次输入法制作得的确很用心。

■沈阳 阿诺

有一句话让人感慨万千：不是老人变坏，而是坏人变老。

自2006年南京彭宇案过后，扶起一个摔倒的老人竟然变得需要勇气，人与人之间的戒心让人觉得可怕。而就在最近，一条“老太称被撞讹诈小学生，敲诈勒索被行拘”的新闻，再次让敲打着我们脆弱的道德观。网上再一搜，发现许多人都遭遇过被老人讹诈经历，它们似乎也像一张张警示牌，告诫着我们做好事可能付出的代价。

如果遇到一个摔倒的老人，你会去搀扶吗？

虽然可能会用手机拍摄取证，以免陷入麻烦，但笔者还是会毫不犹豫地去帮助，相信你也一样。因为每个人都会老去，当我们步履蹒跚时，没人希望看到一个更加冷漠的社会。尽管现状有些让人心寒，但笔者相信中华民族的传统美德，不会被个别案例所掩埋，相信随着法制社会的完善，犯法者不管是年轻或年老，都会得到应有的惩罚，好人再也不会胆战心惊地做好事了。

“中老年输入法”送给各位善良的人，它超大按键的输入键盘，特别适合视力不佳的中老年人。每次输入时，手机都会微微震动，模拟实体按键反馈。输入法默认手写输入，识别率很高，而且还会模拟笔墨书法般的手写笔迹，看起来文雅大方。

输入法有语音识别功能，号称中文识别率超过96%。输入法内置了常用短语、快速回复，像“回家吃饭吗？”“慢点开车，注意安全”等等。另外，输入法还支持五笔、比划输入，内存占用小，适合低配机型。

从笔者本人的角度来看，这款输入法不一定只适合中老年人，它几乎是百度输入法的精简优化版，其流畅程度、使用便捷度上都更出色，如果你不在意它单调的皮肤界面，其实也可用作主力输入法。P

■支持笔画输入





■平台：Android
■售价：免费

■左图：录音界面
■右图：多音轨编辑

铃声魔术师

不再依赖PC，手机也能制作出好听的铃声。铃声魔术师支持录音、多音轨、滤镜等功能，也可导入好听的MP3再次编辑。

■沈阳 阿诺

有一天走着走着，突然听见后面有个小女孩说：“叔叔！你钱包掉了……”阿诺赶紧一回头，见后面只有一大叔，正在笑着和人通电话：“哈哈哈，又有个人被我这铃声骗了。”

几年前阿诺参加同学聚会，当时iPhone刚流行，阿诺舍不得买，但还想在老同学面前假装很时髦，于是就用诺基亚录了一段iPhone铃声，每次电话响起时就让它多响几声，不少同学信以为真。最近又是同学聚会，现在大家几乎人手一部iPhone了，可阿诺还是用那部诺基亚，把它调成默认铃声，当铃声响起时，看着同学们钦佩的眼神，阿诺都觉得这才是卓尔不群。

喜欢在铃声上玩花样的各位，可以试试这个“铃声魔术师”，它的主要功能包括：

1.铃声的编辑：支持录音、多轨道混音，可以导入MP3。软件提供了精选音乐背景素材，编辑好可直接设置铃声。

2.魔音滤镜：让铃声产生多种效果，有趣的机器人、婴儿、扭曲等声效让铃声变化无穷。

3.录音时有酷炫的视觉动画，分贝音量实时显示。

主页上有3个按钮，分别是“剪辑本地”“录制魔声”“DIY铃声”，第一种适合从已有歌曲中简单取材，支持设置淡入淡出；第二种可应用魔音滤镜，但比较令人不解的是无法导入现有MP3，只能通过麦克风录音；最后一种是多音轨编辑，点击“+”即可导入。

编辑好了铃声除了保存在本地，还可以通过微信分享，也就说如果你用魔音滤镜制作了一些好玩的变声录音，可以用来逗逗微信好友。

有个小技巧：在混音添加录音后，点击录音音轨开始端的魔声图标切换音效效果。也就是说你只需录音一次，就可以在后续编辑中反复修改效果，不必重新录音。P



■屏幕小挂件可以利用Floating App实现窗口化

■平台：Android
■售价：免费

■左图：已经储存的按键脚本
■右图：切换到要录制的界面，按音量键下开始录制

AutoTouch

AutoTouch是一款“宏”录制和播放的工具，可以将人在移动设备上的触摸操作进行录制和回放。

■沈阳 阿诺

网游在国内刚刚流行时，外挂这种东西是不存在的，特殊的虚拟物品往往比较稀有，能卖个好价钱。笔者曾经见识过，有位高人在网吧包下十几台机器，用牙签卡住鼠标右键按钮，没日没夜地拼命刷怪、打装备，得到高级的武器、宝石，就挂在网上交易出去换成人民币。或许因为金钱的诱惑力实在太强，这位高人自学了编程，先写了一个“自动按键”脚本，提升刷怪的效率显著提升，大约1年之后，他竟然开发了一个外挂，据说买的人还不少，后来他走上正路，应聘到一家业内知名的软件公司去了。

看看，谁说网游毁人一生？这不救了一个吗！

现在手游行业一片火热，可游戏大多数比较单调，需要玩家反反复复地点屏幕操作，如果你会使用AutoTouch这样的工具就不用守在手机旁边等着偷菜、盖房子了。

AutoTouch是一款“宏”录制和播放的工具，类似于电脑上的“按键精灵”。它可以将人在移动设备上的触摸操作进行录制和回放，结合其所提供的Lua扩展函数，可通过编写Lua脚本来实现无比灵活和意想不到的精彩的自动触摸功能。就像让智能设备变得更加智能！

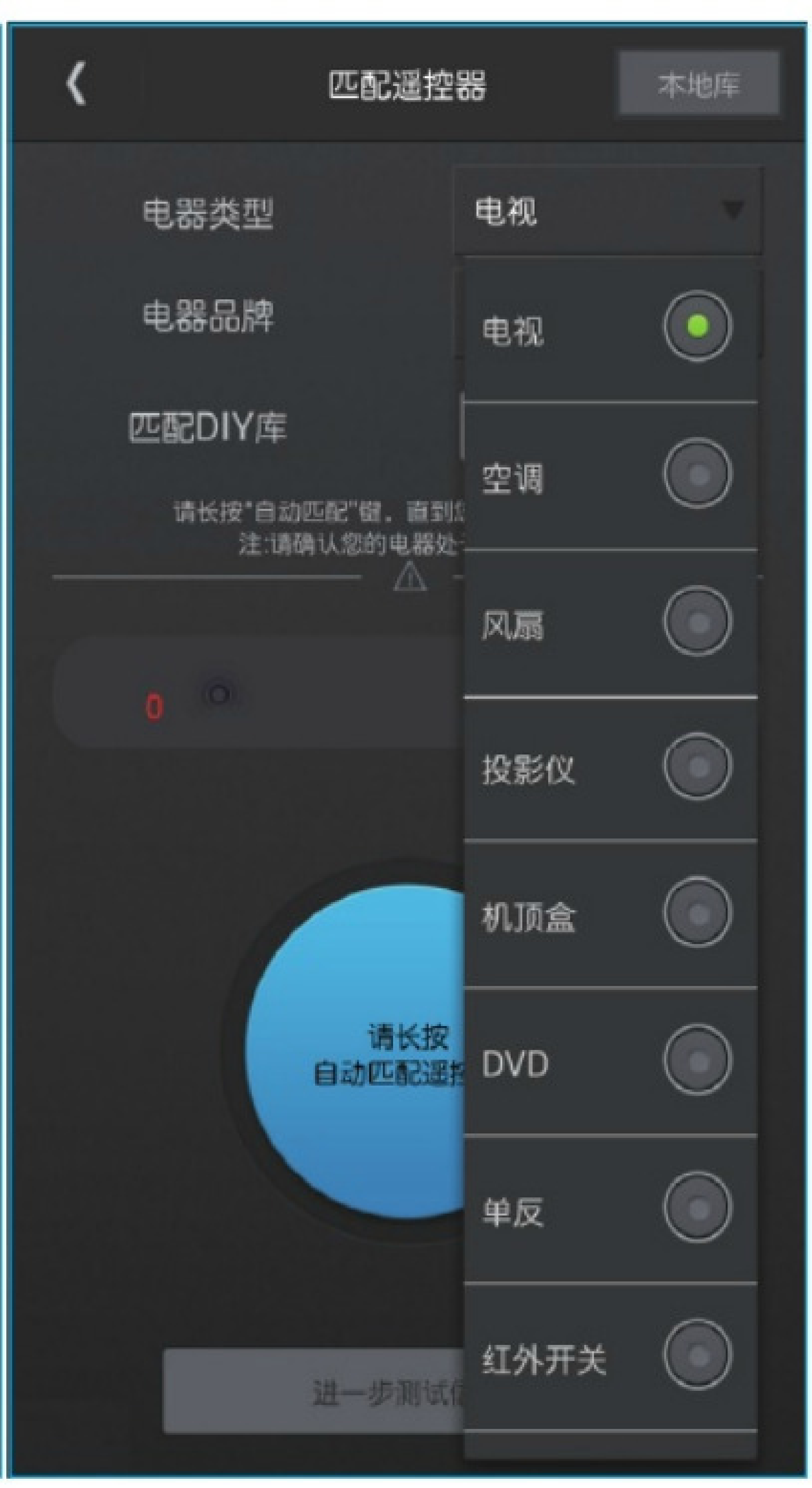
比如有人用它来玩游戏，自动进行那些重复且单调的部分，来赚取更多积分和金币。也有人用它来进行重复的批量的照片编辑。还有用它重拨Skype号码的，自动输入账号登入常用邮箱，以及用它进行程序测试的。总之借助AutoTouch独特强大的功能，能限制你的只有想象力了。

AutoTouch最近还推出了iOS版本，需要越狱，有需要的读者朋友可以进入其官网http://autotouch.me/了解。



■重录或播放脚本





■平台：Android
■售价：免费

■左图：用手机代替电风扇遥控器
■右图：自动匹配家用电器

遥控精灵

假如你有一款带有红外功能的安卓手机，配上遥控精灵就能让手机替代遥控器操作家中电器。

■沈阳 阿诺

朋友带着孩子去大表弟家做客，小男孩拿着电视遥控器摆弄，突然对着大表弟问：“叔叔，AV是什么？”博学的大表弟立马回答：“AV就是日本……”吓得那位朋友赶紧接过来：“切换频道用的！”回家时这个小朋友把大表弟的遥控器顺走了，拿到幼儿班向小朋友炫耀：“我们去看AV呀！按这个电视就能演日本节目。”

遥控器是人类肥胖的元凶之一，懒人们可以坐在沙发上，边往嘴里塞零食，边动动手指切换频道，真不知以后科技再发展，电视会是个什么样子。说到这里，发现近来讨论智能电视的话题也不少，网上就有一个哥们自豪地预言：“触屏电视一出现，人们就不再需要遥控器了，触摸就能换台。”另一个人回复：“你傻呀！有遥控器不用，非要走过去用手指戳？”

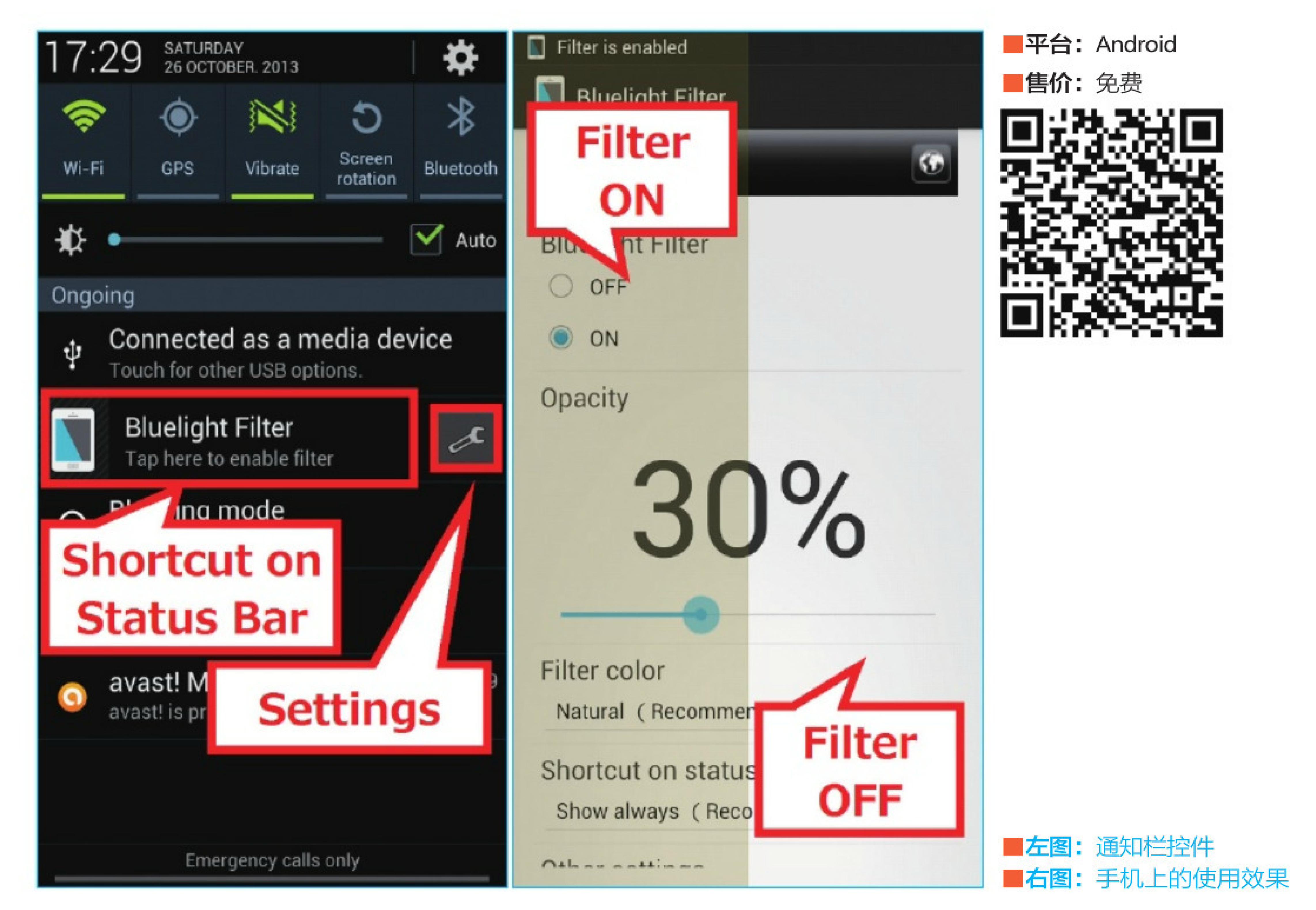
如果你家里有很多遥控器，或者有的已经坏掉了，“遥控精灵”能为你解决不少麻烦。它能让手机代替遥控器，控制电视、机顶盒、功放、IPTV、DVD、空调等各种家电。

第一次使用时，你可以选择自适应匹配，让软件帮你在云端找到合适的遥控器信号码，也可以输入型号、品牌等信息直接下载。即使你没有办法上网，其自带的20 000个码库的本地数据也基本能满足需要。

对于Galaxy S4、Note3、N8000、N8010、HTC New One、荣耀3这几款带有内置红外发射头的手机，下载应用就可以直接使用了。如果你的手机不是上述型号，就需要购买红外配件了，安装后才能使用“遥控精灵”，配件价格淘宝网上的售价大概在60元左右，是该应用厂商盈利的主要方式，所有Android手机都能使用该配件。



■有适合平板使用的高清版



■平台：Android

■售价：免费

■左图：通知栏控件

■右图：手机上的使用效果

蓝色光波过滤器

该应用能调整屏幕颜色，减少蓝色光以减轻视疲劳，让“冷屏”瞬间变“暖屏”。

■沈阳 阿诺

近日南阳一19岁男子，玩手机至深夜2点，正准备睡觉时却发现自己脖子僵硬，浑身剧痛，下半身不能动弹。医生诊断，因男子长期保持低头姿势，造成颈椎出血，从而压迫脊髓所致……

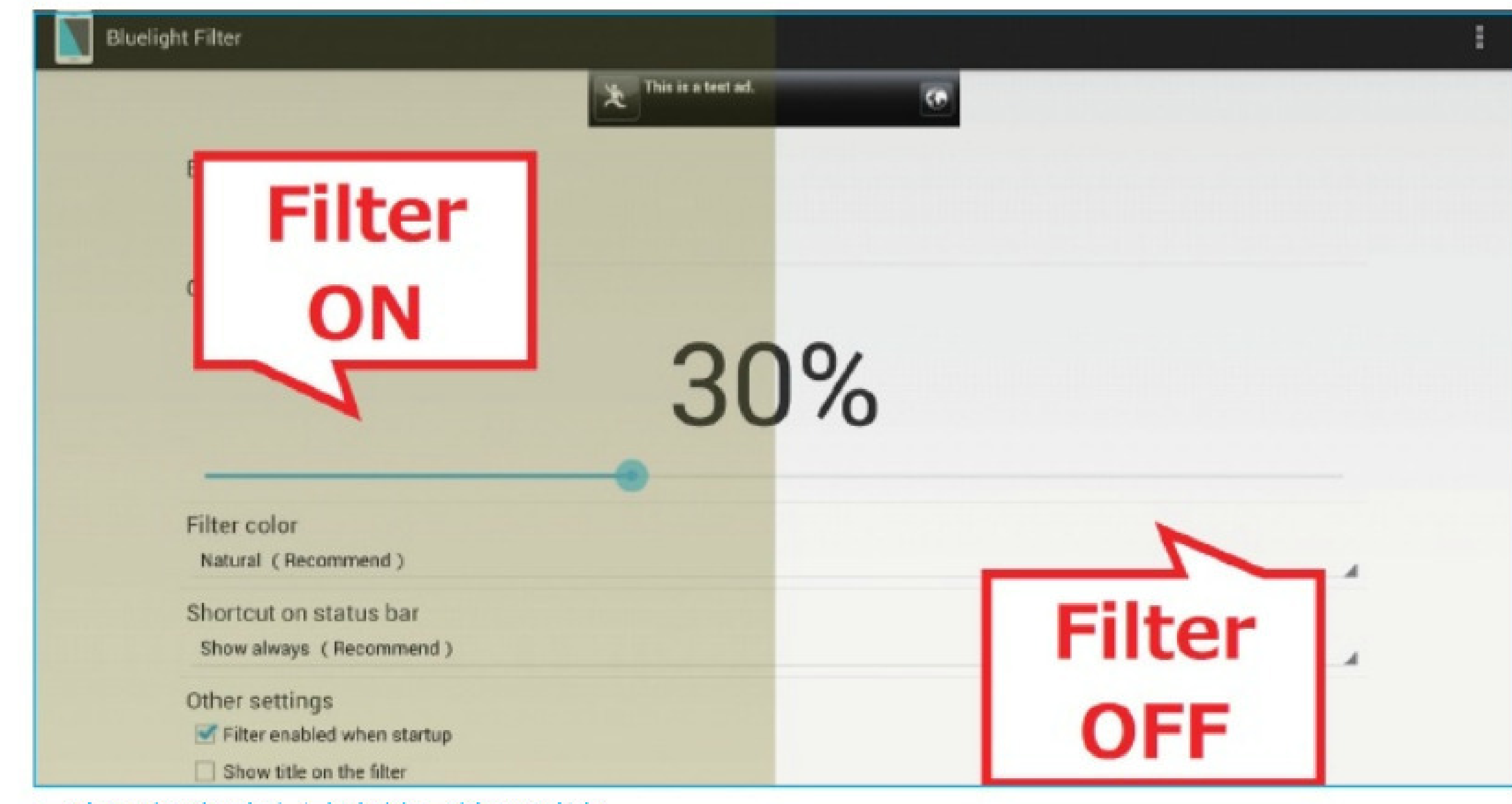
这是2013年内第几例因玩手机导致进医院的例子，笔者记不得了，印象中应该还有很多类似的报道。这样的极端例子仍属少数，但长时间玩手机有害身体是毋庸置疑的，笔者的切身身体会是手机玩多了视力下降明显，眼睛也会疲劳疼痛。

尤其晚上长时间躺着玩手机，很容易导致眼压升高，眼部供血不足，眼睛的前后房水不能流动，导致青光眼急性发作。也有专家表示，长时间与屏幕近距离接触，还可能会诱发眼睛晶状体代谢异常，使晶状体浑浊，形成白内障。

如果你经常在手机上读小说、浏览网页，最好改改生活习惯，控制手机的使用时间，尤其夜间使用时，要调低屏幕亮度。这个“蓝色光波过滤器”可以帮点小忙，它可以调整屏幕的颜色，减少让人产生视疲劳的蓝色光，因此能在一定程度上减轻长时间盯着屏幕对眼睛的伤害。默认情况下，它选择的是“自然”方案，在主界面中左右调节可以改变蓝色光过滤的程度。除此之外，软件还有“黄色”“棕色”“红色”“黑色”等4种方案。

若要快速调出设置菜单，你不妨允许软件在通知栏中加入控件，在“状态栏快捷方式”中选择“始终显示”，即可实现一键启用或禁用，不过若要调整过滤效果，你依然要进入软件设置菜单才行。

说到底，保护视力还是要靠自己努力才行，使用手机一小时左右做做眼保健操，特别是“按太阳穴，轮刮眼眶”这个动作，可以通经活络、改善眼部血液循环，对眼睛新陈代谢大有益处。P



■在平板电脑上过滤前后效果对比





■**平台：**iOS/Android

■**售价：**免费

■**左图：**推荐和最新上架的电影

■**右图：**主界面向右滑动，可查看下载情况

图解电影

“图解电影”用图片讲述电影情节，配上详尽的文字，让你比很多看过的人更懂电影！

■**沈阳 阿诺**

Q：什么时候恐怖片最吓人？

A：正看到让人提心吊胆的地方，你的手机响了。

Q：什么时候你想起恐怖片？

A：半夜去公共厕所方便，到一半时灯突然灭了……

Q：什么时候你最喜欢看恐怖片？

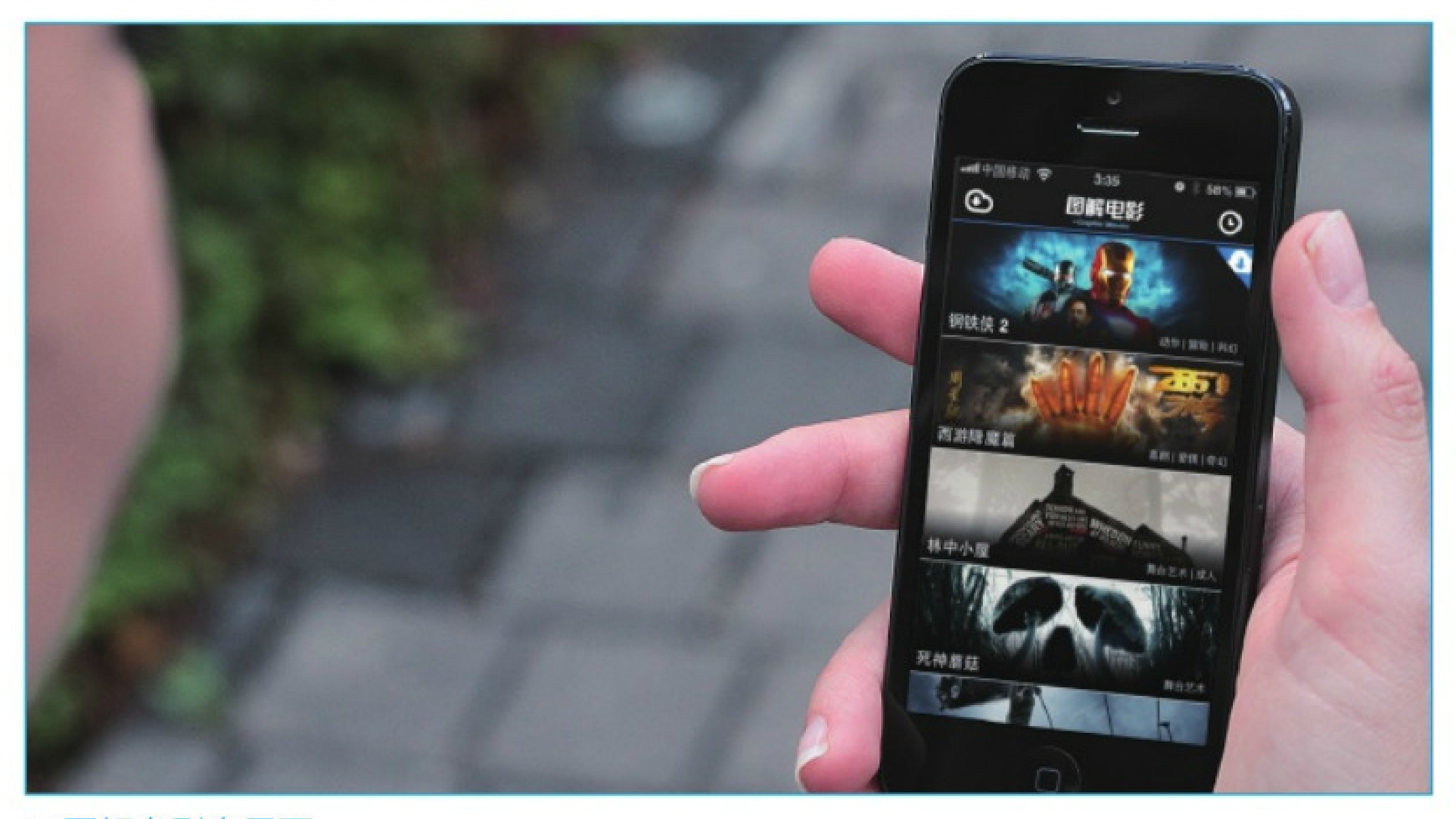
A：带着女神去电影院的时候。

不怕你们笑话，阿诺活了半辈子，看恐怖片时还会吓得屁滚尿流，白天看完晚上自己都不敢去厕所。但有些有名的恐怖片如果你不看，完全不了解剧情，在兄弟们面前怎么好意思吹牛自己看过一点不怕？好吧，“图解电影”可以让你完美伪装，它是一个专门用图片配上解说文字来讲解电影的应用，有它给你讲讲故事大概，感觉就像看过一遍似得。

影片资源方面，“图解电影”已有上千部电影，涵盖了国内外各类影片（恐怖片点击量居高），最新上映的热门影片也在陆续上架。应用中，用户可随时下拉刷新检查是否有新影片上线。“图解电影”支持离线阅读，你可以把喜欢的电影都加入到下载队列，软件支持断点续传，下载时会保持屏幕常亮避免待机断网，下载完成后自动待机。阅读体验上该应用也比较出色，解说图文并茂，故事陈述清晰，许多地方还有详细的推理和注释，

用“图解电影”看完一部电影需要花多少时间呢？阿诺下载了大概5部，剧情简单的15分钟不到就搞定了。有几个遗憾的地方，一个是电影中的精彩片段，受限于单张图片的表现形式，很难展现出应有的效果，“图解电影”如果能在后续加入经典片段或者GIF动画就会更好了。

另外，阿诺还得说一下，如果有时间最好还是踏踏实实地欣赏电影比较好，经典影片不看一遍真个遗憾啊！



■图解电影主界面



■**平台：** Android
■**售价：** 18元

■**左图：** 拍摄或选择一张照片
■**右图：** 调整放大、旋转等参数

Tiny Planet FX Pro

该应用专注于把图片变成一个“小星球”。不要以为它是一个简简单单的滤镜，其实里面藏了好多自定义选项，绝对值得一玩。

■沈阳 阿诺

《龙珠Z：神与神》不知大家看过没，电影中很经典的一段是破坏之神比鲁斯和悟空在界王星上打斗，还把那个小小的星球破坏得不成样子。想重建小星球吗？“Tiny Planet FX Pro”可以把任何照片都变成你的界王星，你可以拍摄或导入照片，简单调节一下效果就会很明显了。这款软件是收费的，而且也上架很久了，最近看了“龙珠”，突然想起了它，因此推荐给大家。如果你不想付费，就在网上按软件名搜索，应该就能找到你想要的……

软件使用非常简单，首先对原照进行裁剪，默认有1:1、3:2、16:9等规格，裁剪好之后软件会立刻处理，你立马就能看到处理好的效果。如果对样子不满意，你可以拖动调节按钮，用“Zoom”缩放，“Rotate”旋转，“Invert”翻转，以及“Spin”旋转小星球，如要进一步调节，可以进入“Advance”中修改“Warp”“Twist”“Bulge”，进一步控制小球的弯曲、扭转、膨胀。要想调出一个完美的小球，还真要花点功夫。

在保存图片时，默认情况下为标清，适合在微博上分享，而如果要作为壁纸，则需要在设置中勾选“High Resolution Images”保存成高分辨率图片。假如试了几次发现效果不好，可能要从图片素材上找原因了，制作时最好选择风景照，晴朗的天空、宽阔的视野，可以让制作出的星球看起来更真实。

Tiny Planet FX Pro对要求Android版本2.2以上即可，在系统普遍4.0的时代这样老实的应用不多，该开发商还有几个不错的作品，全都是关于图片处理的，感兴趣的朋友可以在Play商店中搜索“Lyrebird Studio”看看。P



■界王星与Tiny Planet FX Pro制作出的小星球

科通芯城
Cogobuy.com

硬蛋

——专注硬件创新，
互联网硬件创新第一基地



科通芯城“互联网硬件”的生态系统

小米通过短短3年的时间里，构筑了手机、MIUI、米聊的移动“三驾马车”，这是一个围绕着小米手机的小米生态系统。而阿里巴巴同样是一个独特的电商生态系统公司：数据为土壤，底层是淘宝集市，从集市中长出了天猫、航旅、音乐等诸多业务。同样，科通芯城作为中国首家IC元器件自营电商，从最初的“E-Commerce”到“Social-Commerce”，再到互联网硬件创新的生态系统，也一步一步构建一个从自营电商到千亿规模的电子商务生态系统。

电子制造业产业升级创业需要“软+硬”的生态系统

中国是全球最大的电子制造中心，也是全球最大的IC元器件采购中心。中国拥有全球最好的硬件创新环境——最低的成本、最全的人力资源库、最完备的产业链，然而，尽管中国已经有了极为完备的硬件产业链和强大的生产能力，但绝大部分厂商仍然单纯地以 OEM、ODM、Design House 和 EMS 的方式接受订单，没有品牌。中国的硬件企业并不缺乏创意，但他们不懂市场、不懂营销、不懂供应链，这就是一个无形的门槛；而另一方面，随着以“可穿戴设备”为代表的硬件创新的趋势，大批有想法有思路的人开始投身硬件创新，但绝大部分人对于硬件是怎么做出来的完全没概念，使得硬件创新只能从“钱”出发。中国要想出现更多的小米，更多的乔布斯，中国制造业实现从成本到创新的产业结构转型升级，需要的是一个“软和硬”真正结合的生态系统。

正是意识到了科通芯城仅仅作为电子制造业的参与者——关注IC元器件的在线销售是远远不够的，只有定位于整个电子制造业的升级转型，助力硬件创新产业、企业和产品，IC元器件才有更长远的产销价值，也就是通常所说的C2B制造，科通芯城才希望打造一个“软和硬”生态系统。

聚焦互联网硬件创新，构建“软+硬”结合的生态系统

从IC元器件自营电商到硬件创新“芯引擎”，再到建立硬件创新微信社区，外界只知道科通芯城做了很多创新的事，但对于科通芯城则都是内在关联，都是以“IC元器件”为基础的互联网软硬件结合的生态系统的有机组成部分。

科通芯城的互联网软硬件结合的生态系统具体说来指的是：以“IC元器件销售为基础，以互联网硬件创新为核心，运用“社会化，数据化和移动化”的运营手段，针对“IC元器件供应商、硬件方案设计商和产品生生产商”多方提供价值的生态体系。

IC元器件销售为基础的多方共赢价值体现

制造业的产业链条涉及特别广泛，不仅包括上千家生产IC元器件的供应商，还包括几千家硬件设计公司，以及数以万计的包括ODM，OEM，EMS等在内电子制造企业。换言之，科通芯城的平台连接了供应商、客户，同时我们还有工程师、专业人员、采购社区，它是一个三方关系，如何发挥这些企业的价值，与互联网创新融合，是关键，科通芯城模式想生存就必须给客户、供应商以及这个产业链创造价值。

IC元器件供应商：对IC元器件供应商来说，首先，科通芯城是中国最大的IC元器件分销平台，聚集了巨大的中小企业客户群基础；其次，正因我们聚集了区别于其他分销商大量的长尾客户群体，因此，我们可以快速收集大量的客户反馈，从而有效指导供应商对市场进行判断，从某种角度来讲也是C2B制造；最后，科通芯城不仅是产品和方案的分销平台，我们还是新技术、新产品推广的新媒体平台，我们可以快速将供应商的产品和技术推向市场，获取市场反馈，我们通过新媒体营销，帮助供应商将这些信息、技术整合从而快速有效地推广出来，给到专业的工程师和采购客户。

企业客户：对中小企业客户来说，我们是提供高端IC元器件产品以及免费IT服务的一站式采购及解决方案平台，让他们也能够享受到以前只有大客户才能有的产品和服务。在质量方面，有100%的保证，在价格方面，因为科通芯城的采购规模，肯定比中小企业单独采购更便宜，同时交货期也能有保证。与此同时，中小企业还可以得到最新来自顶级供应商的产品资讯，和来自科通芯城基于经验的方案建议，从而有效进行市场判断。

产业链价值：制造业从产品设计，到生产，再到推向市场需要的周期长，一般少则三五年，多则数十年，而推向市场后，也不一定符合消费者的需求。而互联网能够真正让制造业的设计者、生产者和消费者实现无缝对接，不仅可以缩短产品推向市场的时间，更可以及时了解消费者需求，实现C2B。科通芯城希望这个平台可以未来可以出现更多小米和雷军。

为此，科通芯城明确提出了“芯”硅谷战略：不仅将为硬件创新创业者提供包含技术方案指导、上游产品资源以及硬件知识培训为一体的硬件领域资源，同时也将联合互联网顶级公司、投资机构，为创业者提供营销、资金以及运营支持。从创业者开始有概念，然后从概念到产品，从产品到量产，科通芯城会在每个环节提供支持，只要创业者有好的想法就可以。 P

多益网络《神武》暗黑龙王攻略
0级宝宝逆袭龙王



《神武》全新内容“招财进宝”中包含了大量全新玩法，其中“暗黑龙王”是一个全服挑战BOSS的新活动。面对强大的暗黑龙王，可能很多人在活动时都一筹莫展，不知道从何下手，所以今天给大家带来了这份“暗黑龙王”活动的攻略，只需要几只0级宝宝就可以逆袭暗黑龙王。

活动注意事项

在参加“暗黑龙王”之前，建议大家认真看看游戏里面的活动介绍，里面详细的记录了活动的规则和细节，这里有几个点需要大家关注的：

1.全服共享黑龙王血量：暗黑龙王是一个世界BOSS，全服玩玩家会共享一个气血值，所以只要有队伍在挑战暗黑龙王，他的血量就会一直掉，等你进去杀时就是当前血量，等于全服的人同时在攻略黑龙王。

2.根据战斗评分给予奖励：据我杀的经验，就是持续战斗的时间越久越好，队伍所造成的伤害也会直接的影响战斗评分。

3.暗黑龙王每回合有几率吐出龙珠，该回合只要队伍未全队战败，则随机一名队员可获得物品奖励：对于绝大部分活动，都是在战斗结束后才会给予奖励的，而暗黑龙王则是在战斗中就有可能获得物品奖励。所以说，无论是为了战斗评分还是为了得到龙珠，我们都应该尽可能的提升自己队伍的生存能力，与龙王开展一场持久战。


■对战暗黑龙王

战前准备工作

个人感觉“暗黑龙王”活动的精髓就一个字：耗！并不需要你宝宝多强多强，人物有多猛，队伍配置有多好，只要你耗的住，胜利就是你的。而在参与活动前，我们首先要做好一些准备工作：

1.每个队员配备一只以上的低级宠物，野生的也可以，只要保证没有攻击力就行了，背包有空位的同学可以选择多带几只。

2. 蓝药。因为与暗黑龙王的战斗是一场持久战，多带一两组大小蓝，可以使自己进行更长久的。至于血药和酒则用的比较少，不过也可以酌情准备一些。

3.极其推荐搭配一名天宫或者盘丝。因为而天宫的“五雷轰顶”和盘丝的“勾魂”都是根据对方血量的百分造成伤害，而龙王拥有巨额的血量，所以这两个门派可以造成相当可观的输出。在“暗黑龙王”，如果没有组到，也不必强求，组上一个标准的辅助、封、输出全能队伍，也足以应对龙王的挑战了。


■天宫技能“五雷轰顶”

战斗策略

在做完准备工作后，我们应如何开始呢？首先全队带上低级宝宝上场，队长开地载阵，可以减少队伍所受到的伤害。在战斗开始时，暗黑龙王跟前会随机出现4个小喽喽，我们需要快速的把这个小怪清理掉。而暗黑龙王虽然并没有很高的输出，但是他身体多个部位都可以攻击，等于一回合能动3次，这个真心逆天。

至于为什么要带低级宠物呢？因为这活动有个特点，只要我方有一只宝宝飞了或者一个人倒了，就有可能叛变到对面去。所以带上几个低级宠物，它们东西死了之后，血又少又没输出，等于你只用面对一个龙王BOSS了。但是要是带着一些牛逼的宝宝，压力就会变得很大。

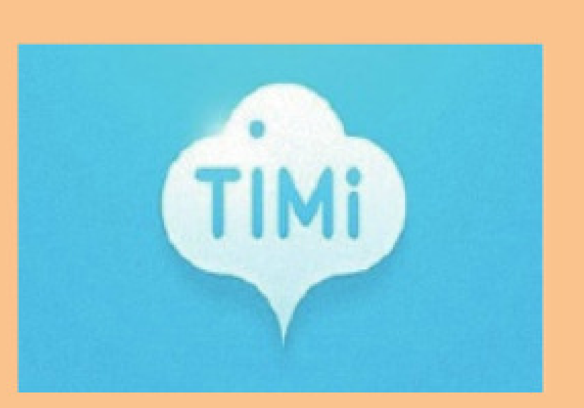
在与龙王战斗时，辅助就一直加血吧，不能让任何一个人倒地，自己低级宝宝死了后，暂时不要拉主力宝宝，继续拉低级宝宝，知道对面4个位置全部站满后，才把强力宝宝拉出来输出。而天宫盘丝的战斗思路也比较简单，就对着龙王一直释放技能吧，而其余输出把前面4个小怪清理完就开始单体攻击龙王。其中值得注意的是，小怪和龙王的时候请注意控制和单秒，不要把叛变到对面的低级宠物搞死了，不然就前功尽弃了。

醒大家一下，就算在与龙王战斗中途灭队了，也是可以出去调整下队伍，或者买点药再进场继续的，只是获得的奖励就会少些，毕竟还是根据战斗评分给予奖励的。总体上来说，整个活动的物品奖励还是挺丰厚的，而且还给了不少的三界威望，值得大家去尝试哦！


■胜利后会有宝箱奖励

腾讯游戏

腾讯游戏牵手上海通用《天天飞车》探索跨界共赢



12月3日，腾讯游戏与上海通用汽车联合宣布达成战略合作，双方将以腾讯旗下最新移动游戏《天天飞车》为载体——上海通用汽车旗下的别克英朗XT、凯迪拉克ATS、雪佛兰科迈罗等运动风格车型将被植入《天天飞车》。此后，双方还将在游戏内赛道广告、线下赛事推广等方面进行深度联合探索和开拓。这是国内汽车行业与移动游戏的"第一次亲密接触"，腾讯游戏与上海通用汽车将以此为契机，共同探索移动游戏的新价值，实现在移动互联网时代的跨界共赢。



《天天飞车》是一款由腾讯游戏旗下《QQ飞车》原班制作团队、天美艺游工作室打造的极速闪避类移动游戏，也是腾讯手游"天天系列"的第四款作品。它采用Unity3D引擎，画面华丽而操控简单，拥有直升机挑战、道具使用、赛车改装等玩法。在2013腾讯游戏嘉年华上，《天天飞车》携代言人郭采洁首次公开亮相，引起广泛关注。

腾讯游戏市场部副总经理高莉表示："腾讯移动游戏平台为整个移动游戏产业带来数以亿计的新用户。当他们成为游戏的受众，社会大众对移动游戏的认知也随之改变，移动游戏市场、乃至整个移动互联网市场都更快地走向成熟。"

上海通用汽车媒介与客户传播部总监华瑾表示："上海通用汽车已经注意到移动游戏的热潮，并希望以合适的机会参与其中。上海通用汽车很高兴能成为汽车行业里最早跟上移动互联网大潮、率先联姻移动游戏的'先行者'。"

发布会后，腾讯游戏市场部副总经理高莉、上海通用汽车媒介与客户传播总监华瑾，以及腾讯游戏琳琅天上、天美艺游工作室副总经理纪泽锋接受了媒体采访。

记者：上海通用汽车和腾讯具体有哪些合作事宜？

高莉：最主要是车型上，刚才（游戏里）有看到上海通用汽车非常火爆的几款车型，非常受消费者喜爱。第二个是游戏的设计环节里，从车型到物理碰撞、弯道性能等，上海通用汽车团队给了我们非常专业的建议。未来的市场层面，广告宣传和活动方面也会有更多的合作。谢谢！

记者：《天天飞车》也是一款跑酷类的游戏，会和《天天酷跑》抢（用户和市场）吗？

纪泽锋：我们做过前期用户测试。对赛车有感觉的用户会更喜欢这款产品，如果有跑酷经验的话也会比较喜欢，当然，可能两款都喜欢。总之不会玩了这一款就排斥另外一款。

记者：想问下纪总，能否简单谈一谈后续的产品计划？此外天美艺游在腾讯手游战略中处于什么位置？

纪泽锋：无论是在PC互联网还是移动互联网时代，游戏都是有轻度、中度、重度的发展规律的，所以天美艺游也会在半年或七八个月的时间，发布体验稍微中度的产品，一年后可能会发布一些重度产品。这是我们产品线的考虑。天美艺游是腾讯游戏今年新成立的工作室，它的使命是专注于研发精品移动游戏，传承好的经验，（腾讯）后面还有非常多的工作室，也在开展相应的研发。

记者：最后问一个比较轻松的问题，华总，你们这个合作是谁先找的谁？

华瑾、高莉：双方互相看对眼。

（记者：总有一个先出手的？）

华瑾（笑）：我们先出手的。



■腾讯高莉（左）与上海通用华瑾（右）联手启动合作仪式



热血永不灭！从DNF F1天王赛看电竞的体育精神

电子竞技与体育的关系一直广受争议，但随着时代发展，多数人已经开始了解和接受电竞。从电竞奥林匹克WCG、到国家背景的NEST再到近来万众瞩目的DNF F1天王赛，当我们看到不逊于其它奥运会的观众呐喊，看到不逊于其它比赛的旗帜飘扬时，那句许多电竞业内人士不断呐喊的"竞技亦是体育"终于不再只是一句口号。

F1天王赛，为电竞呐喊助威

2013年12月6日DNF F1天王赛在韩国首尔举行。本次天王赛是由韩国NEOPLE公司与腾讯游戏竞技平台（简称TGA）共同举办的DNF最高等级官方赛事，这也是F1天王赛首次走出国门。DNF对玩家操作的高要求，以及强调个人之间对抗的特点让它具备了成为电竞比赛项目的条件。而每年大量的线下赛和网吧赛的举办，更让这款游戏成为了近年来最热门的电竞项目之一。

本次DNF F1天王赛就是以电子竞技为本，延续了往届F1天王赛所诠释的格斗竞技之美，广大国人再一次领略到了电子竞技体育精神的真谛。我们不仅看到了拥有高超技巧的选手们，更看到了奋斗不息的竞技精神。这些落于实处的"硬件"不约而同地为DNF搭建了一个良好的平台。

电竞回归体育，DNF一马当先

这么多年困扰中国电竞赛事发展的，究竟是什么？"在这一领域最大的一个障碍就是赛事渠道受到了太多的限制。"腾讯游戏动作与RPG产品部助理总经理党勇表示，相较于国外对于电竞比赛的支持力度，如果国家能更多的支持，就会有更多的人将重心放在机制上面，行业会有更多正面的发展。

"玩家的需求是堵不住的，随着电竞行业体制的不断完善，电竞就会朝着正确的方向发展。"党勇强调。虽然对于电竞的偏见还存在，但电竞已经逐渐找到了立足于体育赛事的正确发展方向。以DNF为例，赛事和游戏相辅相成、相互促进。本届F1天王赛，8位顶尖选手，16支顶级团队，数十场热血格斗，更有令人热血澎湃的"中韩大战"令人翘首以盼，从规则到赛制，从队员到场地，哪一点不是与传统体育项目一样？决定这一切的不是厂商也不是游戏选手们，而是电竞的发展需求，电竞回归体育，是大势所趋。

品牌的体育精神

DNF除了拥有良好的产品体验外，也用实际行动在中国电竞界树立了新的标杆。DNF不仅仅是一款超人气的网络游戏，它更是一种精神，一种态度，一种责任，它用近乎奥运赛事的标准搭建平台，推进事业，将电子竞技与体育无缝衔接，时刻提醒着自己要一直秉持着体育之精神，生活之态度，振兴电竞之责任。诸如DNF F1天王赛这样的高质量赛事如能越来越多，必能弘扬电竞精神，推进游戏文化发展，并且告诉全世界，游戏品牌同样可以成为体育文化的一部分，体育精神同样代表着电子竞技之态度。P



■DNF在中国的流行与代理商分不开


■团体赛上演中韩巅峰对决


■比赛现场观众热情高涨


■现场直播的对抗赛体现竞技精神



梦宝谷在中国：尤重本土自研

专访DeNA大中华区总裁王勇

王勇，现任DeNA大中华区总裁。他于2003年在北京创立了中国第一个无线互联网广告公司CA MOBILE CHINA并任职COO，于2006年在纽约创立了美国最早的无线互联网虚拟社区IXEN LAND并任职CEO。在此之前，王勇曾服务于全球最大的电信运营商NTT，并为日本的跨国企业提供通讯网络的管理咨询服务。

近日，本刊记者对王勇进行了专访。以下简称“记”“王”。

记： DeNA作为日本最早上市的无线互联网服务公司之一，如今在日本市场发展状况如何？印象中DeNA与docomo一直有合作？

王： 的确，我们一直与NTT docomo合作密切，不过主要是在内容提供上，比如在日本移动市场很重要的漫画应用服务。谈到发展状况的话，应该说市场份额一直在变化，从去年来看，我们的社交游戏大概占了日本50%的市场吧！

记： DeNA中国子公司的名字叫作“纵游”，主营业务则是移动社交游戏平台梦宝谷。从市场竞争的角度看，logo明确、品牌形象清晰，或许更有助于建立消费者及合作商的认知。以后DeNA中国、梦宝谷中国、纵游这几个品牌，哪一个将得到主推？

王： 的确，梦宝谷（Mobage）这个平台是我们的主营业务，也是我们着力打造的社交游戏平台品牌。至于“纵游”这个名字，在前些年DeNA收购上海这家公司时，它就叫作“纵游”。所以这个其实不是我们预设的选项，但这个名字感觉还好啦（笑）！

实际上可以这么理解，在B2B，即面对商业伙伴时我们是DeNA中国。而在B2C，即面对个人用户时，我们主要使用梦宝谷的品牌形象。

记： 在中国大陆，iOS游戏相比起安卓，渠道相对单一。梦宝谷平台相比AppStore，在服务与功能上有哪些异同，其特色是什么？

王： 梦宝谷与AppStore最大的区别是定义就不同，一个是社区一个是市场。AppStore、谷歌play，包括国内的91助手等，主要是作为一个应用市场——即App market，它们除了游戏外还有很多其他产品，而梦宝谷专注于游戏。

从量上来讲，AppStore等市场比较大也比较开放，而我们相对来说则是一个半开放的平台。我们的游戏都经过审评，并经过了战略组合。最主要的区别是，它们并不强调社区体验，大家是去市场“买”东西。而在梦宝谷，用户与用户之间的互动不局限于给App评分或写评价。我们有比较丰富的社区功能，用户能实现类似facebook的社交体验，各游戏在梦宝谷也有官网。总体来说在我们的定位中，梦宝谷平台包括了用户围绕游戏进行的交流。在提供互动与社交体验上，DeNA拥有业内数一数二的优良传统。

我们甚至会有意识地控制数量，因为量大并不代表更好的用户体验，也不代表更好的盈利。

记： 刚刚您说的社交功能与元素，在梦宝谷中文平台上也是齐全的吗？

王： 都是全的，梦宝谷中文是一个很完整的社区游戏平台。

记： 同样是中文环境，您对大陆市场与台湾、香港地区市场的异同有哪些理解？梦宝谷提供了两个中文平台，它们之间只存在简体、繁体区分吗？

王： 在大中华地区设立简体、繁体两个平台是必要的，它们之间也存在一些差异。一方面，我们调查过台湾地区用户的行为，跟大陆用户的习惯还是有很大差异的，从运营和用户体验角度讲，分开比较好。第二个是技术上，我们一般将服务器放在大陆，而台湾地区用户访问大陆网站比较辛苦，为了保证每一位梦宝谷用户的使用体验，有必要提供两个平台。

当然，现在两个中文平台的基本功能是一样的，但是运营侧重点有区别，包括产品推广的方式、活跃论坛的手法，都会因地制宜。

记： 目前很多高人气日本动漫的手游改编权都在DeNA中国手上？

王： 对，在这方面我们确实比较有优势。总公司在日本就与动漫业界合作很多，到中国来我们相对更容易拿到他们的授权。

记： 有哪些计划？日本ACG文化对大陆青少年的影响是显而易见的，梦宝谷近期能提供哪些让ACGer喜闻乐见的产品？

王： 我们已经带过来一些改编授权，像美式的有变形金刚、NBA。近期还会发布一个非常知名的动漫改编作品。但……很抱歉，因为合同等原因，现在还不好公布具体产品，但这绝对是大家耳熟能详的动漫题材，在全世界范围都拥有着在数量上数一数二的拥簇。

记： 可以理解。我们不妨谈一谈《NBA梦之队》，据说它是DeNA中国自主研发的一款手机游戏。可否介绍一下研发情况？对于自研，DeNA中国是否有一个比较长远的规划？

王： NBA这个IP（Intellectual

Property 知识产权，指改编权）对我们意义非常大。这个IP的题材影响是全球范围的，而我们总部跟NBA美国那边谈了很多年都没谈下来。后来，我们跟NBA中国建立了非常好的关系，我们继续就此努力，而他们也很开放、很积极。最终才将这个IP签下来。

这个IP完全是由中国本土的团队来做的。当然开发过程中我们与各方都进行过交流，游戏的设计也得到了日本同事的帮助和指点，但核心员工都是国内的佼佼者，他们拥有丰富的端游、页游，以及手游开发经验。而他们的共同点是——都是重度NBA篮球迷。这是个必须的条件。

游戏的研发大概是从今年3、4月份开始，团队前后有20人左右，研发过程中我们和NBA中国的团队交流非常紧密，他们甚至派了一个项目代表过来——实际上那位代表以前也是做游戏的，是在Disney，所以对游戏非常有感觉。他基本上每周都到我们公司来，跟我们的团队一起开周会。从某种意义上来说，这款游戏不光是授权，NBA的人也在里面花了相当大的功夫。

从游戏目前的测试数据看，大家还是感到非常满意的。NBA美国的人过来跟我们一起讨论，他也觉得相当不错，闭馆表示了相当浓厚的兴趣。如果这款游戏在大中华区取得成功，我们很有可能会在全球范围推出。

《NBA梦之队》是一款本土拿IP、本土制作、本土运营的游戏，对于我们DeNA中国来说，还是很有代表意义的。

记：DeNA收购过美国的大型社交游戏公司。目前，梦宝谷中国与开发者主要采取怎样形式的合作？梦宝谷能给小型开发团队提供哪些协助，对手游开发者又有哪些期许？

王：收购的话……目前我个人倾向于谨慎。收购公司实际上就是收购人员，但收购后的效率、积极性会不会受影响，这值得关注的问题。现在我们一般不会大量地收购团队，但会与团队进行紧密的合作。我们是一个半开放的平台，开发团队的游戏来了以后，我们将会积极地探讨他在我们平台发布的可能方式。

另一个是在研发过程中——我们明年会正式启动，对一些小的团队进行游戏的定制研发。我们不会收购他们团队，但我们会对游戏项目进行投资和收购。这项活动我们会积极展开，因为我们自己也经历了近两年的自研之路，也积累了一些管理经验。对于游戏研发，我们相信可以先把自己的内功练好，然后再作扩展。

记：总结下来，就是“对项目不对团队”。

王：对。

记：最后，我们的读者中有相当数量的高中生、大学生。我想问一下，在社会招聘与校园招聘中，你们比较看重的有哪些方面？

王：我们对大学毕业生非常重视。我们曾经举办过一次校园招聘活动，收获了十几个年轻员工。一两年后的今天，他们都成为了非常核心的成员。经验是可以在公司里慢慢培养的，我认为关键有以下几点：头脑聪明肯定很有加分，而勤奋也必不可少。然后，还要喜爱游戏或互联网行业。我们的招聘基本上本着这三个原则。P



腾讯游戏

刀锋鐵騎 IRON KNIGHT

不要飞檐走壁，还原真实战场

腾讯新作《刀锋铁骑》TGC首发报道

《刀锋铁骑》是一款由腾讯自主研发的，以真实冷兵器搏杀体验为重心的竞技类对战网游。在《刀锋铁骑》中，玩家将以古代著名武将的视角来体验古代战争独特之处。武将人物设计以及关卡事件背景都参考了大量中国古代知名武将及著名战役事件资料，保证了游戏对于历史的极高还原度。

2013年底，腾讯TGC游戏大会将玩家的目光聚焦在一起。在此次游戏展会上腾讯公布了多款新作，其中由腾讯自主研发的古代冷兵器战争网游《刀锋铁骑》可谓抢眼。

从之前非官方渠道放出的一小段视频，到TGC的正式公布，《刀锋铁骑》自现身之时便吸引了无数目光。游戏高举“战争美学新网游”大旗。通过TGC现场的介绍，我们了解到，《刀锋铁骑》的战争模式建立在传统冷兵器战争游戏“人多压阵”的基础上，开创了3大特色玩法：攻城模式、会战模式、剧幕模式。在不同挑战模式下，玩家将体验到不同的游戏体验。

剧幕模式

《刀锋铁骑》的魅力不仅在于还原和模拟历史战争，还在于将纵横战场的悲壮故事再现出来。在剧幕模式中，玩家将化身为身经百战的英雄豪杰。游戏融入叙事情节，不同的战场有不同的地图与历史故事，玩家通过剧情重现、攻城、对战、指挥等行动改变战局，这种独到的战争进化概念，让玩家能够在战场上自由发挥，做想做的一切。

剧情模式安排3到4幕剧情，所有的剧情全部取材于历史上的经典战役。该模式最大的特色是PvP闯关模式（传统游戏闯关模式几乎全是PvE）。玩家在闯关模式中可以扮演自己喜欢的历史武将进行各种各样的挑战，也可以切换角色使用其它武将。此外，在剧幕模式中还会有各种增加战功的任务，随着个人战斗力的提升，玩家可以挑战更高难度的剧幕，以最终胜利为目标。

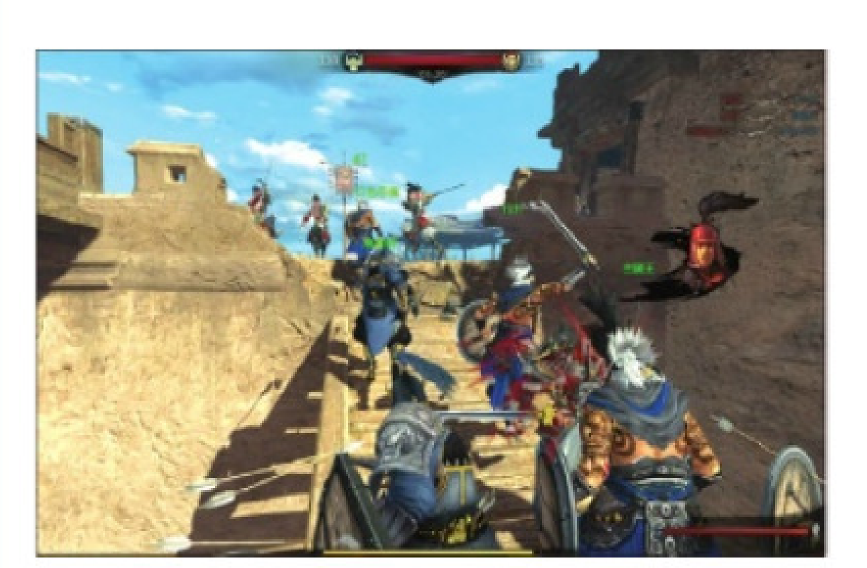
看到这样的介绍是不是让人想到“真三国无双”？比起大家熟悉的“无双”，《刀锋铁骑》作为网游最大的噱头在于剧幕模式中的PvP。以真人玩家作为闯关对手，此前就有动作游戏做过这样的尝试，比如同为腾讯代理的C9就可以有玩家“乱入副本”。可以想见，《刀锋铁骑》在设计思路上是一款非常注重竞技与对抗的游戏，玩家若能棋逢对手，想必能获得更好的游戏体验。游戏在未来如何划分玩家等级，让新手不至于一关过不去，让老手可以每次游戏都面临更难的挑战，这将是剧幕玩法能否落到实处的关键。

攻城模式

大型史诗战争网游里最多的场景应该就是攻城，成千上万的大军用各种方法攻陷一座城池，总是让人热血沸腾。在《刀锋铁骑》里，攻城模式同样是很重要的一个战斗模式。攻城模式最强大的特点就在于它将RPG、塔防和战争策略游戏模式融合在一起。

攻城模式分为两个阵营：蓝方进攻，红方防守，蓝方在一定时间内攻下红方城池为胜利，反之红方胜。红方从城墙一线开始建立一道一道的防线，蓝色在城外开始进攻。古代城战中的箭楼、攻城车、云梯都会出现在攻城模式中，攻城不再是人海战术靠人多取胜，而是需要讲究兵法与策略，古代战争中战、御、攻、守都会有很好的体现，玩家可以在攻城模式中感受前所未有的真实体验。

依托真实的物理环境，《刀锋铁骑》的攻城模式值得期待。不过在真实的攻城战中，总是守方有优势而攻方比较吃亏。孙子有言曰：“上兵伐谋，其次伐交，其次伐国，最下攻城。”可见攻城是一件很困难的事。所以在游戏中如何平衡“真实性”与“游戏性”将是《刀锋铁骑》最大的挑战。此前许多游戏打着“国战”“攻城”的名号，结果完全无法体现真实攻城战中的优劣形



■《刀锋铁骑》公开游戏画面很逼真



■官方表示《刀锋铁骑》还有神秘的“骑兵战”





势，我们期待明年测试的《刀锋铁骑》能够给出一个不同的答案，重新诠释“攻城”玩法的新定义。

会战模式

PK向来是衡量一款战争游戏生命周期是否持久的决定性因素，不管是团队模式还是个人模式都时刻考验游戏品质。所以任何游戏的策划都不敢轻视PK的设计。

会战模式是《刀锋铁骑》3种主要模式中规模最大、可参与人数最多的一种团队PK模式。与传统游戏不同的是，在《刀锋铁骑》里会战不再是简单的人多力量大，“指挥官系统”将凸显出战争中“将帅”的重要性。会战模式分为红蓝两方阵营，最多支持70v70的大规模战场，并且提供各种复合型玩法。在这种设定下，无论是团队作战还是个人作战都将更考验玩家的战略眼光。不管是竭尽所能去阻止敌人继续前进，还是在肃杀的战场上功成名就，都能体现游戏深厚的战争美学内涵。

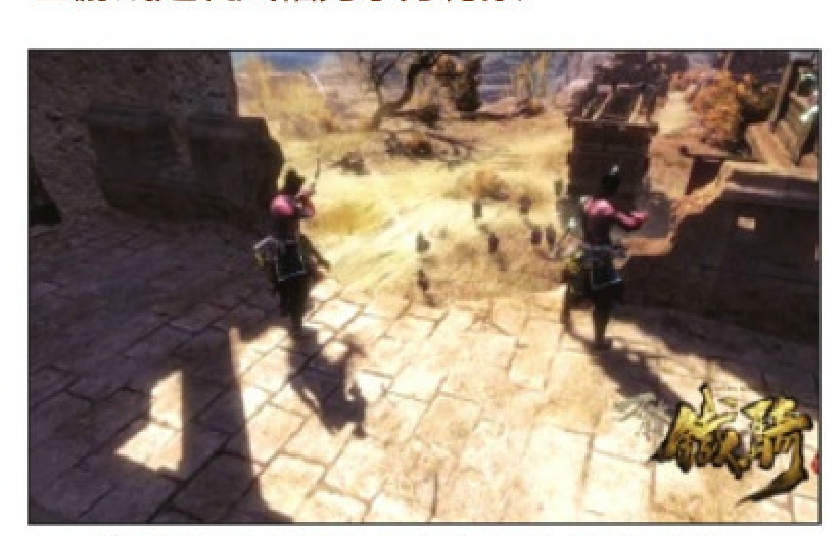
看过会战模式介绍，不由让人想到业已运营的《行星边际2》。由现在公开的资料来看，《刀锋铁骑》有可能以房间形式来实现游戏的会战模式，房间形式虽然能让游戏更稳定，但缺少大地图毕竟是一个遗憾。由于本作并不以特定的历史时期作为游戏背景，要设定大地图的确有难度，只要战场本身做得有竞技性，依然可说是填补了同类游戏在国内市场的一个空白，值得玩家期待。

国际化团队

虽然《刀锋铁骑》拥有一个东方故事背景架构，不过游戏聘请了多位国际知名制作人加入团队，研发团队享有“联合国艺术团队”的美誉。首席顾问Steve Gary因参与制作《魔戒》4部曲而为人所知，《刀锋铁骑》是其加盟腾讯后的首款自研大作，将作为代表产品尝试推向海外。游戏制作人蒋毅是腾讯游戏的第一位美术，参与过多款腾讯游戏的研发，此次作为北极光工作室新品制作人，其美术制作人的视角也让人期待。艺术指导Pink77是动视暴雪前首席概念师，知名插画大师。音乐监制Greg是法国独立音乐工作室Kersound联合创始人，曾主持奥迪、丰田音乐的制作。游戏所采用的Havok物理引擎是《星际争霸2》《暗黑破坏神3》等大型网游的重要技术支持，可以期待游戏画面的表现。

国际化的开发团队是游戏质量的保证，制作人介绍的各种玩法如何通过游戏落到实处，还要等到游戏实际与玩家见面之后才能体会得到。在此次TGC上官方已经宣布本作最快于2014年内开始首次测试，相信不会让冷兵器玩家等太久的。P


■游戏建筑风格为东方背景


■攻城战将如何体现攻守之间的优劣呢?



■游戏采用名将扮演模式，增加玩家历史代入感


■游戏原画很有自己的风格



■游戏预计2014年初首次测试

2013腾讯游戏嘉年华十大巅峰时刻

TGC
腾讯游戏
嘉年华
2013

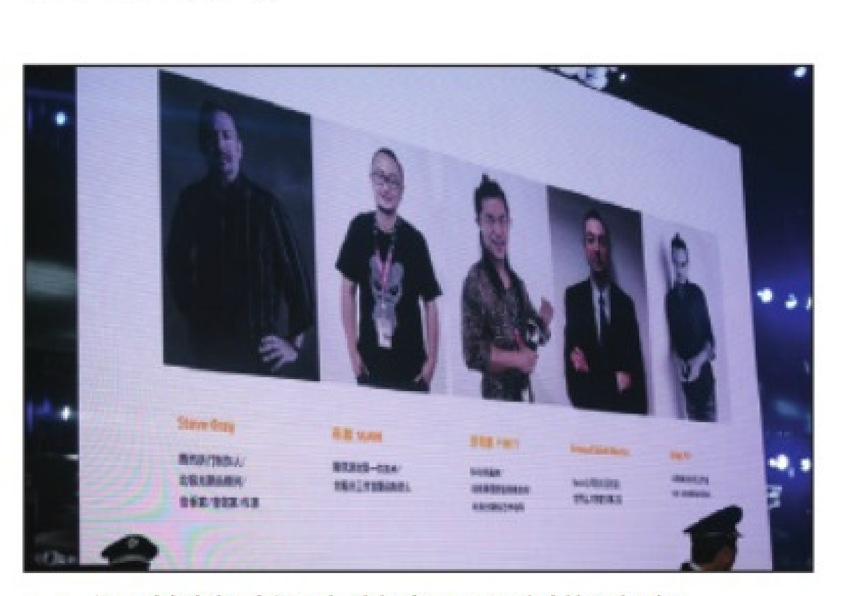
在连续成功举办了五届之后，如今的腾讯游戏嘉年华（TGC）已经是国内玩家心目中占据非常重要地位的游戏展会了。2013年的TGC于11月29日在上海世博馆一号展馆开幕，连续三天，腾讯游戏最新产品的发布，流行游戏的现场试玩、专业的Cosplay表演，超值的周边礼品售卖与赠送，还有激烈的高水平全国赛事，腾讯的大手笔投入令人赞叹不已。展会的反方方面面细节都显示出腾讯作为国内头号游戏厂商的雄厚实力，不愧“游戏嘉年华”之称，不禁让人想高呼一声：“土豪！我们来做好朋友吧！”纵观本届展会，高潮环节比比皆是，下面就让笔者按照时间线索从中选出10个来整理成一个TOP TEN，与读者们共享。

1.使命召唤，僵尸围城

11月29日，TGC开幕后在主舞台上率先登场的就是《使命召唤Online》正式发布全新游戏模式——“僵尸围城”。在这个世界里，冰冷的机械体如同僵尸一般开始疯狂地袭击人类，双眼闪耀的蓝光冷酷无情。正如同宣传片里所说，“一夜之间，我们最伟大的创造，变成了我们最致命的威胁！”四名精英战士肩负重任，勇闯绝境！当生存变得至关重要时，当团队目标高于一切时，要么完成任务，带着战利品凯旋，要么与战友生死相依，奋战到最后一刻——无论怎样，这都将是一场前所未有的体验！在TGC现场的玩家可以优先体验“僵尸围城”的特制关卡，而不能亲临TGC现场的玩家也不用失落，官方表示，“僵尸围城”也将会出现在《使命召唤OL》下一次的线上测试中，与玩家见面，开启新的征战之旅。

2. 刀锋铁骑，铁血登场

《刀锋铁骑》是腾讯自主研发的重磅新作，由金牌研发团队全力打造，以Havok顶级物理引擎打造真实的冷兵器战斗体验，参考大量中国历史资料，通过多种模式还原中国冷兵器战争时代最真实的战争现场，令玩家能亲身体验到冷兵器战争的力与美。此外，《刀锋铁骑》也推出了大量的创新特色玩法，实现游戏的超强代入感，为玩家展现真实的“时空穿梭”体验。《刀锋铁骑》的玩法在中国网游市场暂无同类产品，再次显示了腾讯深耕网游细分领



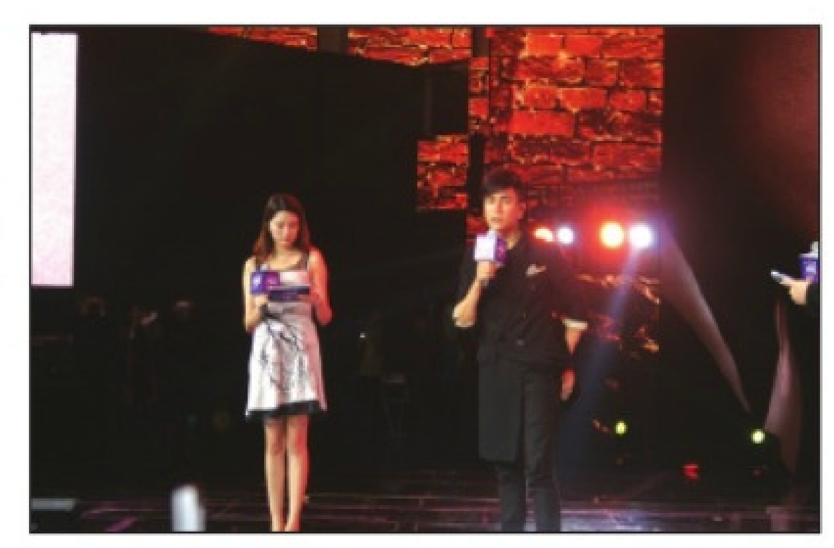
■《刀锋铁骑》有着全明星制作阵容



■谢霆锋亲临TGC现场宣传《穿越火线》



■CODOL的“僵尸围城”模式令人期待


■陈坤为《刀剑2》代言



■《QQ炫舞》的舞蹈大赛热力十足


■陈可辛现场畅谈游戏与电影艺术

域的决心。

在《刀锋铁骑》的TGC首秀上，《魔戒》制作人Steve领衔跨国团队倾情研发，既有极炫的视觉、音效之美，也有极酷的动作、历史之美，致力于打造中国首款以冷兵器战争为背景的精品创新战争网游。《魔戒》的史诗即视感，历史名战如在眼前，2014年春，《刀锋铁骑》马上开战!

3. 枪战大片，巨星亲临

9月26日，《穿越火线》宣布签约超人气偶像巨星谢霆锋作为游戏的全新代言人。谢霆锋也亲自来到TGC现场为《穿越火线》发布由其倾情加盟的全新宣传片。本次CF全新宣传片可以说是CF影视系列最强的演员阵容，除去演员本身颇具看点之外，其他主创团队也不简单。宣传片的导演袁剑伟，先后执导过张学友、彭羚和周慧敏等知名演员的MV拍摄，而且是著名广告导演。近年来，谢霆锋拍摄的枪战影片不在少数，但拍摄游戏宣传片却属头次，因此他在片中的表现自然引起了众多粉丝的期待。谢霆锋直言自己作为一名CFer，在游戏中收获了很多痛快的回忆和经历。近几年荧幕表现越来越硬汉的谢霆锋，无论是面对工作中还是游戏中的挑战，均抱着努力付出、痛快享受的态度去拼搏。现场，谢霆锋还透露了自己将要亲自为《穿越火线》创作并演唱最新主题曲的消息，这也带给到场玩家不小的惊喜。

4.星光熠熠 闪耀炫舞

11月29日晚，《QQ炫舞》时尚舞蹈大赛总决赛在TGC现场举办，本场晚会，请到了上海滩的潜力新人王袁成杰担任主持。韩国女子组合miss A作为《QQ炫舞2》代言人，携最新舞曲登场，性感舞步引爆全场。中国偶像组合至上励合也为大家带来了经典歌曲《棉花糖》，引起了现场观众大合唱。来自北京、上海、成都等地高校的20组选手，共计48人，经过城市赛的激烈竞争，脱颖而出来到上海角逐全国10强。《QQ炫舞》系列游戏自年初腾讯游戏年度发布会以来，联合中国舞蹈家协会，宣布开启“时尚舞蹈文化”战略。目前首届“时尚舞蹈大赏”的举行，受到了高校学生的热情欢迎。来自中国舞蹈家协会的领导，全程观看了比赛，并对在场选手的表现表示十分赞赏。全国20强选手均可获得舞蹈家协会的认证证书。

5.游戏艺术，大师畅谈

11月30日，，腾讯首款3D电影级武侠网游《天涯明月刀》游戏顾问团三大香港电影级宗师陈可辛、奚仲文、吴里璐亲临TGC现场，与玩家同场互动交流。三位大师与游戏制作人于海鹏一起，畅谈了如何才能将电影与网游更好地融合，并介绍了能让这款武侠网游获得不断进步而使用的一些非常规理念和突破性手法。访谈环节之后，献给现场玩家的是一场经过数月筹备的武侠互动舞台剧。这台融合了电影网游新艺术形式的全新舞台剧，以游戏实录画面与现场真人表演相结合，配合高科技的电影拍摄手法，加之幕后团队专业性的精彩配音，打造了无与伦比的江湖武侠世界，带给现场观众耳目一新的感觉，也因此赢得了雷鸣般的掌声。随后的环节中，完成这台超震撼舞台剧的强大创作阵容依次登上舞台，包括：舞台剧导演王芳（上海戏剧学院导演系博士）、领衔表演演员阿咒（中国著名Coser）、领衔配音演员童自荣（中国著名声音表演艺术家），以及配乐领衔演奏家陈卫平（上海音乐学院首席大提琴手），与主持人一起向现场玩家介绍与电影网游合作的感受。

6.刀剑闪耀，陈坤献唱

11月30日，陈坤带着他为《刀剑2》演唱的全新主题曲《谁的江湖》，首发腾讯游戏嘉年华现场。作为《刀剑2》的代言人此次陈坤亲自饰演了游戏中亦正亦邪的“双面秋红叶”，演绎属于自己的江湖，他也凭借《刀剑2》首创的3D全息人体扫描技术成为首位数字进入游戏世界的明星。陈坤坦言COS对于他而言并非第一次，但此次扮演网游《刀剑2》的双面秋红叶仍然对自己是全新的挑战。与此同时，备受粉丝及玩家期待的《刀剑2》全新主题曲——《谁的江湖》也在现场首发。陈坤相隔四年再发新曲，陈坤用他的独特声线将这首歌曲演绎得柔情如水，为《刀剑2》硬派格斗的江湖揉入了一丝阴柔之美，而不少现场玩家纷纷拿出手机拍照留念或用电子设备录制歌曲主题曲演唱结束后，陈坤还在现场为昨日在TGC现场决出的“斗神争霸赛”年度赛季全国总冠军颁奖，将斗神奖杯和万元奖金发放到年度斗神的手上，让这份别样的荣耀和喜悦从线上延续到了线下。

7.少女时代，剑灵之夜

11月30日晚19点整，2013腾讯

游戏嘉年华主会场迎来了一场全体《剑灵》玩家的狂欢盛宴——《剑灵》代言人少女时代全员亮相会场，与所有在场的玩家共同演绎青春飞扬的《剑灵》Soul Party。就在两天前，《剑灵》于11月28日正式启动了开放测试，玩家期待已久的《剑灵》时代终于华丽开启。极致绚丽的视听表现，打破传统的战斗体验，在沉寂多时的3DMMORPG市场掀起了人气狂潮。《剑灵》以其碾压式的风暴席卷了整个3DMMORPG市场，成为2013年度收官之作。活动现场，少女时代用最炫动的歌舞炫出Soul Party，开启剑灵青春派对，当少女们用激情演绎歌曲高潮之际，唱作俱优的表现更是把现场气氛调动到了顶点，引得现场歌迷们阵阵尖叫，歌迷们喊着“我爱你们”，不约而同的挥舞着手中的荧光棒，令现场成为了热情与欢乐的海洋。这场晚会吸引了大量《剑灵》玩家与少女时代粉丝，888元的门票在场外被黄牛党炒至3千元以上，可谓火爆至极。

8.斗战家族，神话经典

12月1日，东方神话史诗巨制《斗战神》亮相TGC2013主舞台，并正式宣布其最高同时在线帐户数（PCU）已超过60万。与此同时，《斗战神》IP矩阵计划也正式发布，斗战IP下的首款页游、手游、图书以及由《悟空传》改编的网剧《我的西游》全面发布，开启属于“斗战IP”的多屏泛娱乐时代。除了精彩的影视作品，同样以今何在为世界架构师的同IP页游《斗战诛天》也于今日正式首发。《斗战诛天》在剧情上可谓《斗战神》的“前传”，讲述西游前500年的阴谋与冲突，延续《斗战神》精美美术风格的画风与流畅的战斗体验。官方同时宣布《斗战诛天》预计于2014年初开启测试。此外，“斗战IP”下首款正版手游《斗战神魔谱》也正式发布，该手游主打流行的卡牌闯关玩法，并首次实现了海量3D互动式卡牌技术与多人连线对抗模式。

9.当红玉女，现场飙车

《天天飞车》是由《QQ飞车》团队精心打造的极速闪避类跨平台(iOS和Android)移动游戏。它采用先进的Unity3D引擎，以华丽的游戏画面、爽快的操作体验和精美的赛车表现，为玩家带来极速闪避的超赞体验。玩家在游戏中可“驾驶”自己的爱车挑战重重关卡，并与好友一较高下。这次《天天飞车》还为TGC2013现场的玩家带来了惊喜——当红人气小天后郭采洁亲临现场与玩家互动。这位因在《小时代》里出演“顾里”而爆红的新星，以十足的气场和自信成为众多青少年的偶像，而这种特质也与《天天飞车》“你挡不住我”的品牌主题不谋而合。此次郭采洁代言《天天飞车》并非简单合作——除常规的形象宣传外，游戏也植入了不少与郭采洁相关的元素，包括其参与设计的专属座驾及配套人物角色、声音等。在TGC2013现场，郭采洁参与设计的游戏专属座驾也首度亮相，高贵的紫色与流线型车体结合，让该座驾愈发炫酷。游戏上线后玩家将有机会体验到这款座驾。

10.QQ游戏，快男再战

QQ游戏明星挑战赛第六季正式在2013TGC现场展开，两届快男人气王魏晨、欧豪走上挑战赛舞台，同场竞技“斗地主”，携领玩家一起参与明星挑战赛。为了将QQ游戏明星挑战赛打造成为更具品牌化的赛事，官方在TGC主舞台正式宣布，任命魏晨、欧豪成为QQ游戏“简乐大使”，结合QQ游戏十周年展望，引导玩家一起向下一个十年起航。魏晨、欧豪在现场也为粉丝们现场一曲，引发尖叫无数，恍然间将TGC现场变成了快乐男声的舞台。



■郭采洁现场飙车，真是太可爱了！



■今何在讲解“斗战神”的品牌战略



■少女时代的登场点燃了整个“剑灵之夜”



■魏晨人气极高，献唱一曲让粉丝尖叫连连



■平台：iOS
■售价：18元



玩游戏还是看动画？——《内心世界》

《内心世界》是一款来自德国的游戏团队Studio Fizbin携手Headup Games推出的2D视角指点式冒险解谜游戏。

■任玩堂 ivans

故事情节算不上创新，像大部分冒险故事一般是从打破宁静开始的。主角Robert是一个天真可爱的熊孩子，平静和谐地生活在Asposia最大的风之寺院。不同寻常的是Asposia是一个被无边无尽的土壤所包围的巨大中空领域。这个世界的空气都是由三大风泉供给的。美好的时光持续着，但是突然有一天，一个接着一个的风泉枯竭了，风神们因此降临到了唯一幸存的风泉地Asposia，而这时我们的主角Robert则在无意间竟然被卷入了这一系列离奇的事件中去。

游戏界面

一打开游戏，略带神秘感的音乐先发制人，给玩家营造了一个诡异却不紧张的氛围；界面上可爱的字体略有小孩涂鸦的感觉，但却让人倍感亲切；故事一开始的超清晰的同步配音让游戏观感如同播放电影一般，再加上超长超精细的故事发展内容，玩家几乎可以像观赏影片一样进行游戏；结束教程后开始游戏，游戏中包括了许多场景和道具。游戏画面简单却不失细节描绘，人物形象生动，画面上有许多小道具和物件可以点击，玩家要耐心地找对相应的物件，搭配好物件之间的关系才可完成当前任务（正确的搭配组合真是一大亮点）。

游戏操作

游戏操作非常简单，基本都是由指点式操控完成的。玩家点击某处可以行走到某处，点击某件物件可以进行调查或者拾取，或者开启物件的功能。正确地将一个物件拖到另一个物件上可以将两个物件组合起来，也能将一个物件作用到另一个物件上，这个就相当考验玩家的创新能力跟适应能力了（你能够想象用酒灌醉一条虫，然后把它拿来当作弹弓的橡皮筋用吗？不可能吧！）。

游戏内容

游戏中附有大量的画面场景，每个场景之中又拥有大量的道具和人物（据说仅仅可供发掘的细节就有至少325处！这不是让人眼睛花么？）再加上丰富的故事情节和人物对话，简直就是动画片了，对于一个解谜游戏来说开发商也算是花够心思了。

游戏特点总结

总的来说，作为一款解谜游戏，《内心世界》既传承了传统解谜游戏的解谜魅力，又增添了丰富生动的故事情节，再加上极佳的卡通效果制作和配音，整个呈现出来的可以说是解谜游戏的新世代之作。尽管部分玩家可能觉得游戏剧情过长影响了游戏乐趣，但我们不妨可以认为那是在给我们玩家做个缓冲休息时间，毕竟用脑过度可不是好事。P





■平台：iOS
■售价：免费



打开童年记忆的大门——《神秘的黄金城》

16世纪美洲大陆被发现，无数野心勃勃的年轻人为了得到传说中的黄金纷纷离开故土，朝新大陆进发。

■任玩堂 ariesmu

16世纪美洲大陆被发现，瞬即在全欧洲引起前所未有的冒险热。无数野心勃勃的年轻人为了得到传说中的黄金纷纷离开故土朝新大陆进发。与此同时，西班牙少年Esteban和他的小伙伴印加少女Zia、MU大陆最后的血脉Tao也踏上了旅程，前往黄金之城寻找他失踪已久的爸爸。

以上就是ariesmu最近特别热衷的冒险解谜游戏《神秘的黄金城》的基本情节。游戏改编自1982年诞生的日法双语同名动画，自上世纪80年代开始，动画便先后风靡日本、法国、英国、澳洲和北美等地，可谓是一代人童年的记忆。

水墨中国风点赞

鉴于动画成品年代古早，玩游戏前我对画面和角色都不抱什么期待。可当游戏一打开，我森森地震惊了！游戏OP响起，一条红色的神龙腾空而起，一幕幕极富中国传统色彩的场景映入眼帘，有群山，有河流，色调明快，线条古朴，颇得中国水墨动画的风韵。

比起OP的精美，游戏角色设定基本和动画保持一致，这样有利有弊，利在于熟悉的人物和音乐能唤起原作动画迷的共鸣，弊在于从未接触过这部动画的新生代玩家估计得花点时间才能适应这类画风。

OP过后进入游戏剧情，开篇介绍了Esteban一行人正乘坐“金色神鹰”飞船来到中国，却因为事故紧急降落在当地的热带雨林中。游戏由此开始。从贯穿整部游戏的故事情节来看，官方还是诚意十足地向原作动画致敬。

机关带你绕远路

游戏玩点之一在于它的地形够复杂，就算是活动范围不大的第一关和第二关也很容易让人迷路，在同一个地方反反复复地走。而且每关都有时间限制，等我玩到第五关的时候，想在限时内到达目的地已经有些困难了。在这里稍微给自己辩解一下，由于游戏现在没有中文版，所以英语废柴的我光是读游戏提示就已经花了好长时间（但又不能不读）……

玩点之二是游戏机关多，机关门、机关按钮、机关桥……分布在场景的每个角落。你要打开一扇门，必须先找出相应的开关按钮，而这个按钮又藏在某个犄角旮旯，你需要另一个机关去找它——就这样机关套着机关，你永远不知道自己踩到的砖、按下的按钮会开启哪扇门，又有什么危险等在眼前，配合着略带诡异阴森的音乐，着实让人不敢放松警惕。

尽管地形复杂和机关重重，官方尤嫌难度不够，增加了许多特定角色才能启动的关键装置——如太阳能装置就需要拥有阳光之力的Esteban来启动，场景中有些很窄的缝隙只有Zia可以通过，提示如何打开最后一扇门的石碑需要Tao来解读。

《神秘的黄金城》几乎集齐了解密游戏的热门元素，玩起来热闹又紧张。但也因为元素太多，玩家每次至少要花掉十分钟左右的时间，需要读书考试的学生党表示耗不起啊！不过该游戏目前暂时下架，喜欢的玩家可能要耐心等待一下咯。





■平台：iOS/

■售价：68元



最好的足球模拟经营游戏之一——《足球经理2014》

FMH系列继承了FM系列的风格，庞大而又真实的球员数据，严谨真实的比赛引擎以及丰富多彩的游戏内容。

■任玩堂 RSeven

新增 My Club 模式

这个模式，你可以在14个可选联赛中选择自己喜欢的球队，然后按自己的喜好编辑球队，球队的名字，球场的容量，俱乐部训练设施的水平，俱乐部的声望以及队服的颜色。

你可以选择保留原来俱乐部的球员，再加入自定义的球员。你也可以解散原来所有的球员，完全创建一直全新的球队。你完全可以把自己加入到你心仪的球队，和你仰慕的球星们一同奋战；也可以创建一支传奇球队，带领足坛名宿再次征战绿茵场；也可以建立一支由你和你的小伙伴组成的球队，迎接联赛和杯赛的各种挑战。这个模式应该说FMH系列革命性的变化，极大增加了游戏的可玩性。

新增球员转会竞价系统

在FMH2014中，增加了球员转会竞价系统，更真实的体现了现实中的“转会战争”。当你收到邮件，看到你看中的球员所在俱乐部通知你，“我们已经接受了你的报价，但是还有某某俱乐部出了更高的价格……”你是愤然放弃还是咬牙加价？

新增了球员能力发展表

无论是FM还是FMH，玩家都喜欢挖掘高潜力的年轻球员（俗称小牛），通过自己的培养，使小牛高速成长，成为球队核心。FMH2014迎合了大家这方面的需求，加入球员能力发展表。通过详细的表单，小牛的各方面的成长一目了然。

新增了赛后的战术分析

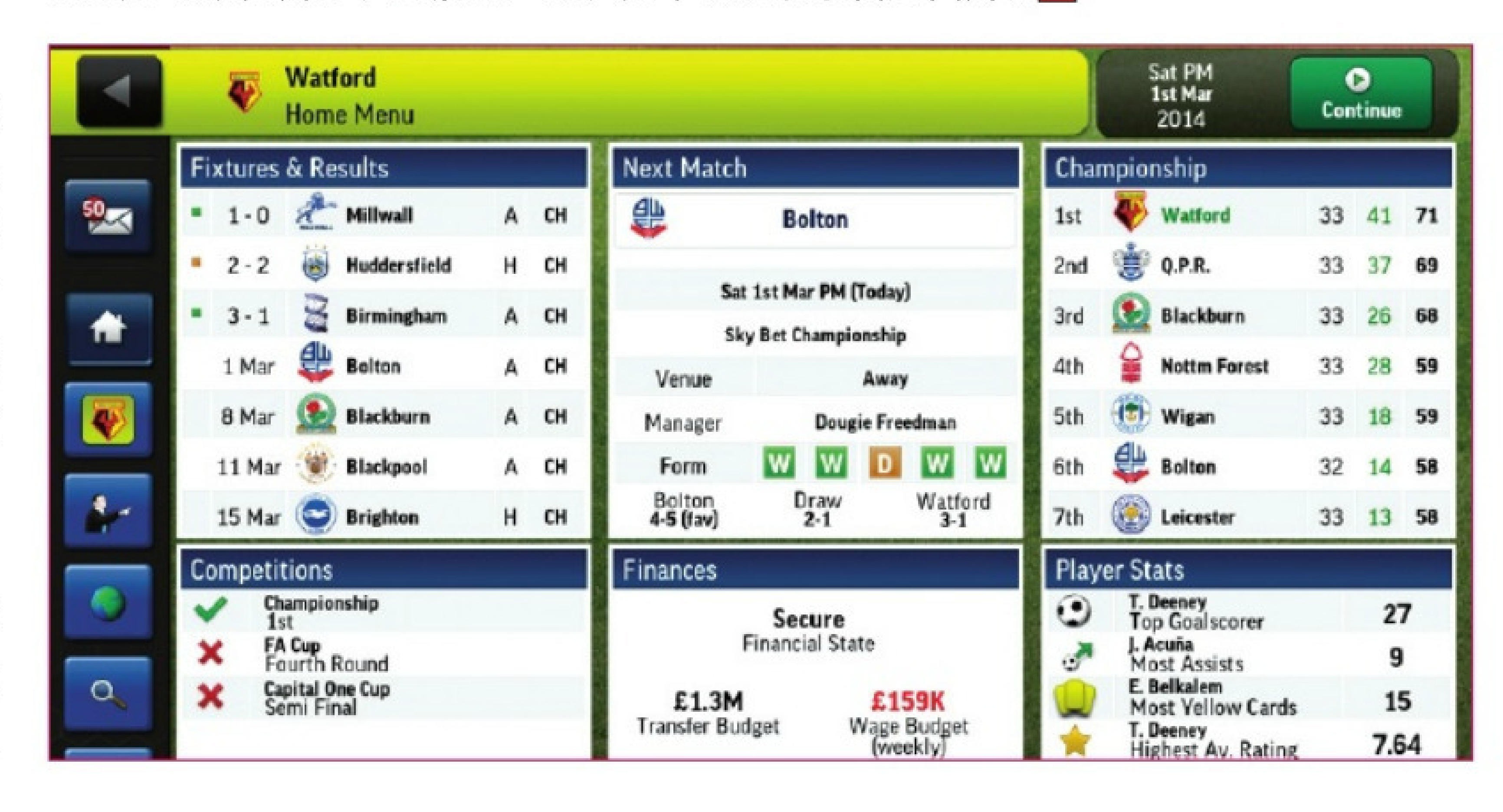
在每场比赛之后，助理教练会给出对这场比赛的分析，球队哪些方面做的好，哪些方面存在不足。通过这样的分析，你可以知道这场比赛赢是赢在什么地方，输又是输在什么不足上，以便你在后面的比赛中调整球队的战术打法。

增加了大数据库的选项

对于FM的拥趸来说，他们一直抱怨FMH系列的数据库太小，缺少了很多球员。这次，游戏开发商终于在FMH2014上改善了这一点，增加了大数据库的选项。你可以根据自己手机的配置来选择是否打开大数据库来加载更多的球员。

安卓系统终于可以多开了

在之前的FMH2012和FMH2013中，只有IOS版才可以在游戏开始时候选择最多四个国家的联赛开始游戏，在游戏过程中，你可以申请执教四个国家中的俱乐部（选择的第一个国家的多级联赛俱乐部，后面三个国家的顶级联赛俱乐部，俗称多开）。而安卓版本只能执教开始游戏时选择的唯一国家的俱乐部。这次，在FMH2014中，安卓也终于可以多开了。此消息一出，安卓FMH玩家普大喜奔！P







■平台：iOS
■售价：18元

时光荏苒，惊喜不在——《纪元2》

《纪元2》保持了与原作同样的制作水准，不过面对挑剔的玩家，开发商只保持原来的内容水平肯定无法满足他们。

■任玩堂 Potato

从开始介绍《纪元2》起，我就对这款5分游戏的续作很期待。游戏上线后，便第一时间体验了《纪元2》。首先声明一下，我并没有玩过游戏的第一代，所以在体验了一会儿续作后，觉得游戏的操作流畅比较接地气，画面更是没的说。不过，在兴致冲冲地玩了一会儿后，我的感觉开始转变了，脑海中只有一个词：单调。为什么会有这种感觉呢？

先来说操作，我找来爱幻想同学咨询，并参阅了任玩堂对一代游戏的评测，了解到《纪元2》保持了原作的操作方式："充分发挥了手势操作的优势，通过简单直观的指尖滑动即可完成各种复杂的操纵"，玩家只需点击敌人便能进行锁定射击，这使得玩家可以把更多的精力投放在敌人的分布和自己的走位上；而划动屏幕即可进行走位。二代作品依旧没有开放自由移动，消灭完一波敌人，机器人主角会自动跳到下一位置。依旧提供了3种额外武器，火箭弹、手榴弹和减慢敌人速度按钮，这些都能在紧急时刻提供帮助，不过3种武器都需要复原时间。

以上这些都是对原作经典元素的保留，新作增加的新元素，就是一个QTE（快速反应事件）的设置，在猛烈射击敌人时，敌人身上会不定时出现一个透明光圈，转瞬即逝，你只要迅速点击这个光圈，机器人就能跳到敌人近前对其进行KO式痛扁，将其击倒。这就是续作唯一一个新增的玩法。当然，二代游戏的画面和场景依旧可以用震撼来描述，虚幻3引擎出来的效果不是吹的，华丽细节营造出的宏观场景出色勾勒出一幅未来世界的画面。单从画面上说，续作是超越了前代作品的。

以上所陈述的内容，皆是游戏值得称赞的地方，作为一款续作，《纪元2》保持了与原作同样的制作水准，甚至更高！不过面对挑剔的玩家，开发商只保持原来的内容水平肯定无法满足他们。2011年，几乎同样水准的一代作品，任玩堂给出了5分，对当时的玩家来说，即使游戏并没有自由移动设置，他们也满足于虚幻3引擎打造的华丽画面和在触屏设备上非常舒适的手势操作；时光荏苒，2013年即将过去，对于我，一个尚未玩过一代作品的玩家，《纪元2》带来的新鲜感也并没有延续很长时间，再华丽震撼的画面和气氛也无法掩饰游戏的单调玩法。移动游戏需要的是短小精悍，并不是单调重复。

思前想后，究竟给这款经典游戏的续作几分呢？3分，虽然并无创新和突破，但续作仍旧保持住了原作的制作水准。只不过，这种水准，在两年前可称为"出色"，在今日，只称得上中规中矩。P





■平台：iOS
■售价：免费



指尖上的舞动——《永恒命运》

合理的游戏配置、顺畅的游戏操作、出色的英雄设计，《永恒命运》都让我体会到了MOBA类游戏应有的快感。

■任玩堂 Jun

开始接触这款游戏就被它的画面深深吸引住了，画面绝对是这款游戏的赞点之一，无论从UI界面或是英雄模型再到对战画面都达到了PC端游戏的水平。不久的将来，当大家提到经典的MOBA游戏，PC端有《英雄联盟》和《DOTA2》，移动设备有Fates Forever《永恒命运》，其实我更愿意称它为FF。

FF采用了触控移动方式，英雄会根据你手指触碰到的地方而移动。点击某个敌方目标，英雄就会以此目标作为攻击对象，被点选的攻击目标身体会染红，很容易辨认。点击屏幕左方的相应技能就会对当前目标施放，区域施放的技能则需要在屏幕上指定施放路线或范围，游戏的触控定位制作的相当不错，完全不用担心定位不准确而导致的操作偏差等失误。

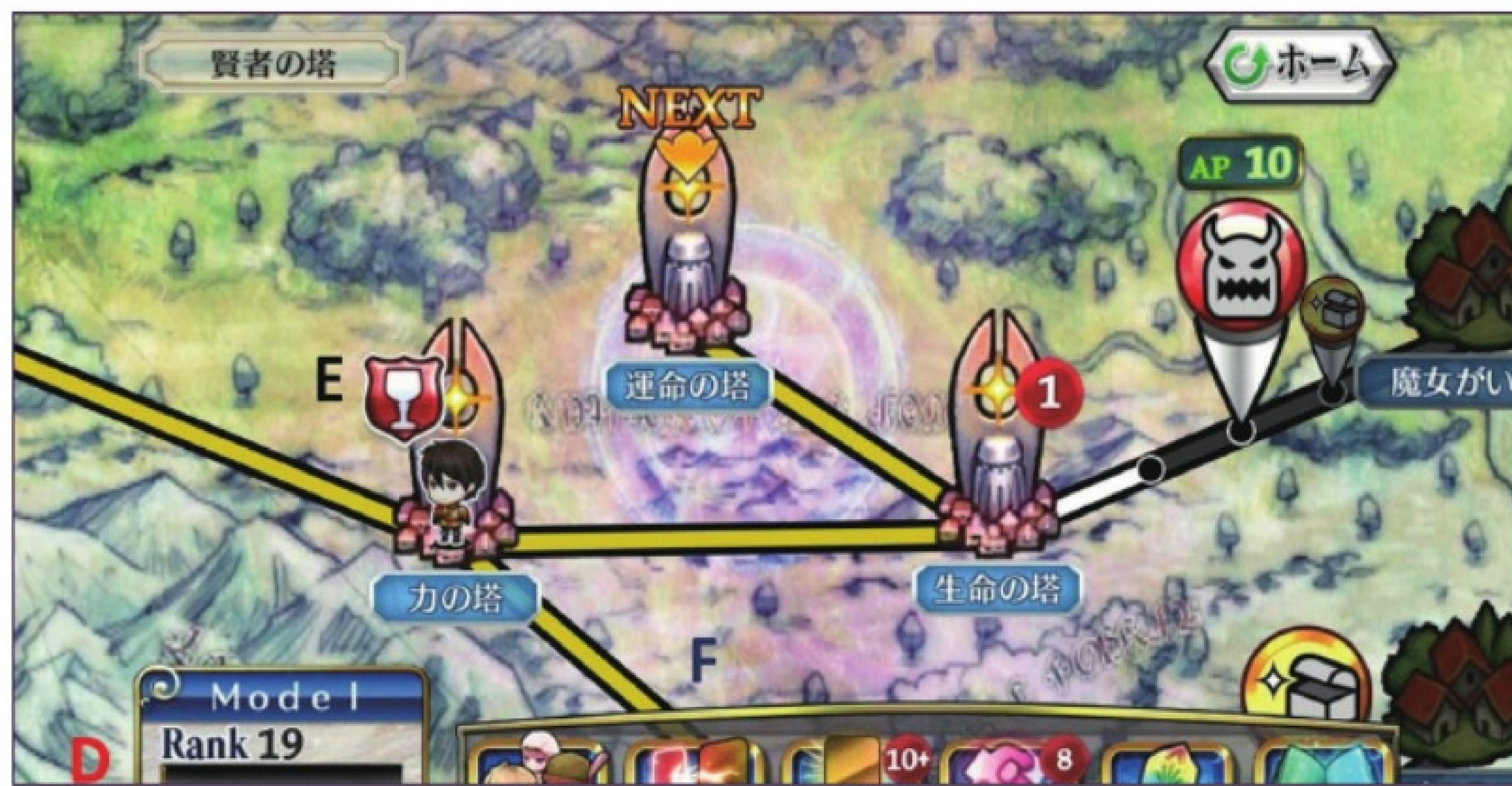
开始进入游戏，呈现出来的是一幅左右两阵型、上下两路的对战地图，上下两路各有3个防御塔，前2个防御塔后是兵营，兵营被拆后对方阵型会派出强力小兵。兵营和主基地中间是第3个防御塔，本方的最中间位置就是主基地，主基地先被拆的一方就是败者。与大家经常在PC端上玩的MOBA类游戏分为上、中、下路地图有所简化，不过作为一款移动端游戏，不宜太过复杂，这样的简化还是可以接受的。

英雄选择提供7位以动物形象表现的角色供于玩家选择，每位英雄都有不同的特色，属性和技能搭配也是按照英雄相关的动物形象进行搭配，例如猪和犀牛均是力量型高血量高防御型类英雄，猫和兔子就是敏捷型高输出类英雄。和两款经典MOBA游戏一样，每位英雄角色都有4个主动技能+1个被动技能，6级后可以学习大招，通过技能的搭配使用来施展出英雄的最大威力。遗憾的是，游戏初始只提供了一个英雄进行游戏，若想使用其他的英雄角色就需要对战中赚取的游戏币和充值真实货币进行解锁。

游戏中的装备商店系统确实令人眼前一亮，种类繁多的装备可以根据不同英雄类型搭配购买，高级装备可以通过低级装备合成而来。而且每件装备都有合成提示，无论对于新手或是老玩家来说都是非常方便的。购买装备的金币会随时间自动增加，还有击杀小怪和对方英雄来获取，是不是想起了那种滚雪球的击杀快感？装备商店设计的非常成熟，唯一不足的是没有野外商店，但玩家只需要两点触控屏幕一段时间就可以回城，实为方便。

如果要说这款游戏的不足，可能因为刚推出的原因，网络对战还不是很稳定，也由于区域因素没能尝试到与其他玩家的连线对战。希望这款游戏可以尽快在国内上架，令我们国内玩家也可以感受到这款佳作的精髓。





■平台：iOS/Android
■售价：免费
■下载地址：





■上图：走格子的大地图透着一股传统RPG的气息，跑图次数当然有限制
■下图：为了与《植物大战僵尸》区别，特意让怪从左边进攻，真是用心良苦经

Chain Chronicle

世嘉出品游戏质量有保证，即使平台换成手机端也一样。如果不想花什么钱，就得做好耗费大把时间的心理准备。

■浙江 Narcissus

由于此前推出多款精品手游，世嘉如今常被玩家调侃为“手游大厂”。诚然，比起手游玩家更期待世嘉的PC游戏，但作为多年在游戏圈内摸爬滚打的游戏厂商，世嘉即使对小制作的手游也毫不马虎，总能制作出很有匠气的作品。

本作名为Chain Chronicle，直译的话是《锁链编年史》。一开始接触游戏，就会有一股日式游戏特有的细节魅力扑面而来。精美的卡牌、明亮的画面与柔和的配色显示出本作是款男女通吃的游戏。游戏号称正统RPG，设计了多达200名NPC伙伴（当然是以最流行的卡牌模式登场），许多伙伴都有独立的故事情节等待玩家去触发。不同伙伴之间还有友情羁绊系统，友情值高的伙伴更容易打出连锁伤害，可能这就是标题中Chain所表示的深意吧。

说到这里是不是让人想到《幻想水浒传》？仔细回想的话，其实《幻想水浒传》的战斗系统挺适合手游的。当然世嘉哪会让自己的游戏背上抄袭之名，所以本作的战斗系统完全不是那么回事，而是有点神似《植物大战僵尸》。玩家只要在战斗中抵御住“一大波攻击”就算胜利了。战斗动画很卡通，应该也是为照顾女性玩家。玩家在战斗中可以做的事不比《植物大战僵尸》少，指挥部队在九宫格里排兵布阵、奋力阻击敌人，适时释放必杀等等。战斗队列虽然只有三行但也颇具可玩性，可以看作是世嘉早先发行的《全面战争：将军》的简化缩略版。P



■世嘉出品的手游，基本是以掌机游戏的标准来制作，细节与系统方面的确较有质量





■**平台：** iOS/Android
■**售价：** 免费
■**下载地址：**

■**左图：** 现在手游搭载配音已不稀奇，日本甚至尝试在手游中直接贩卖声优的CD单曲
■**右图：** 游戏本质上就是重复的刷刷刷，就游戏性而言是非常轻度的

Girlfriend

把女朋友（伪）存到手机里去，换对象还不会引起前任的仇恨值，这果然是只有游戏世界才有的事。

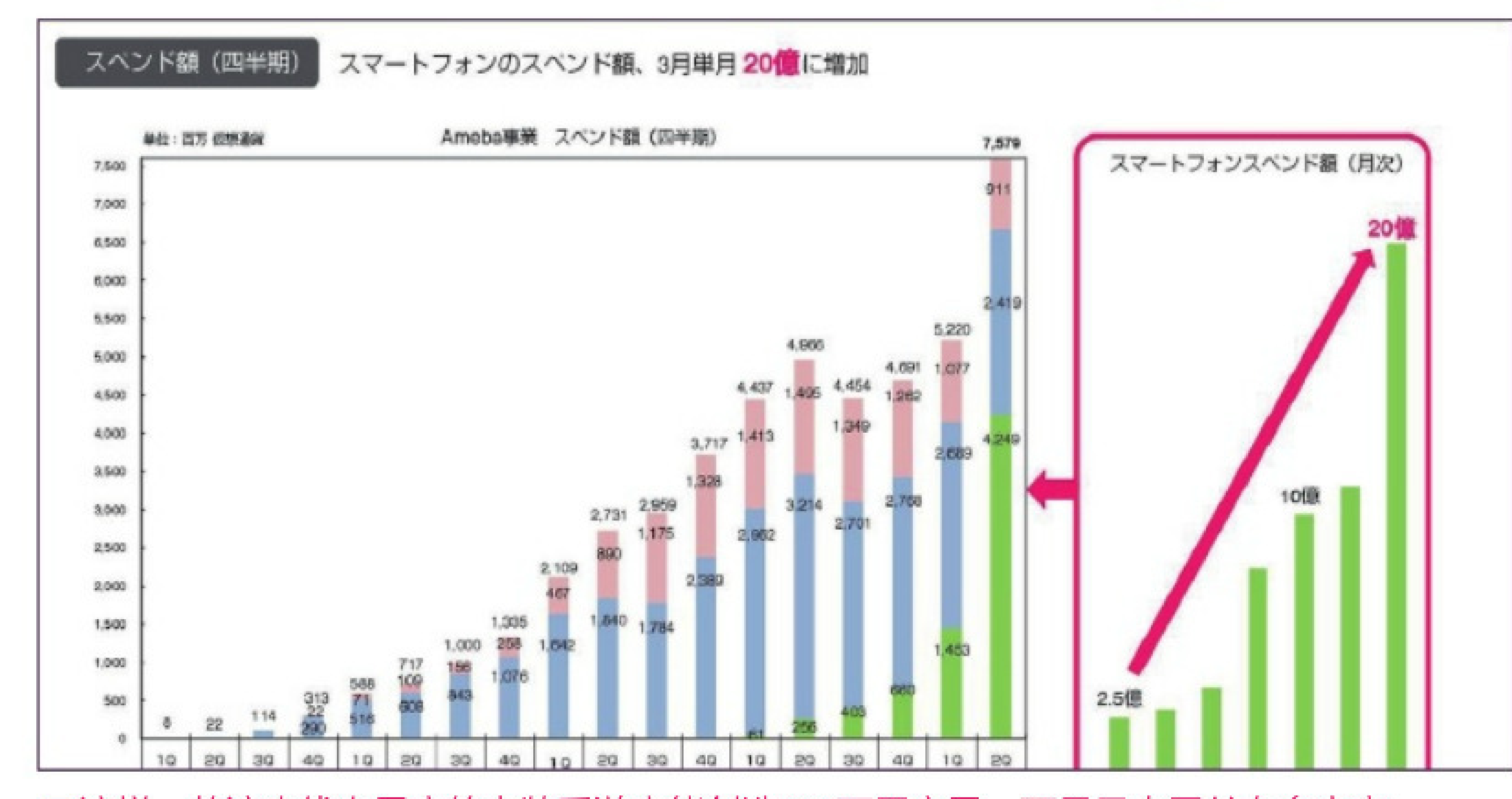
■浙江 Narcissus

把女友存到手机里去的游戏之前也介绍过一些，本次介绍的这款游戏光看名字就知道葫芦里卖的什么药了。日文版在游戏标题后面用括号标注了一个Beta字样表示游戏还在测试阶段，不过即使如此，依托社交平台Ameba的本作也已经突破300万玩家。毕竟取名叫Girlfriend的应用有不少，加个Beta反倒让游戏与某些相亲软件区别开来。

此前笔者也介绍过一些有关“养”女朋友的游戏。那些游戏好歹会带有AI自我学习、地理位置互动之类的噱头。本作的游戏系统却整个照搬卡牌手游《偶像大师》，哪里是与女孩谈恋爱的节奏，根本是“养”了一群性格各异的女孩子，为了某张CG图片天天与自己的付费欲望做斗争。

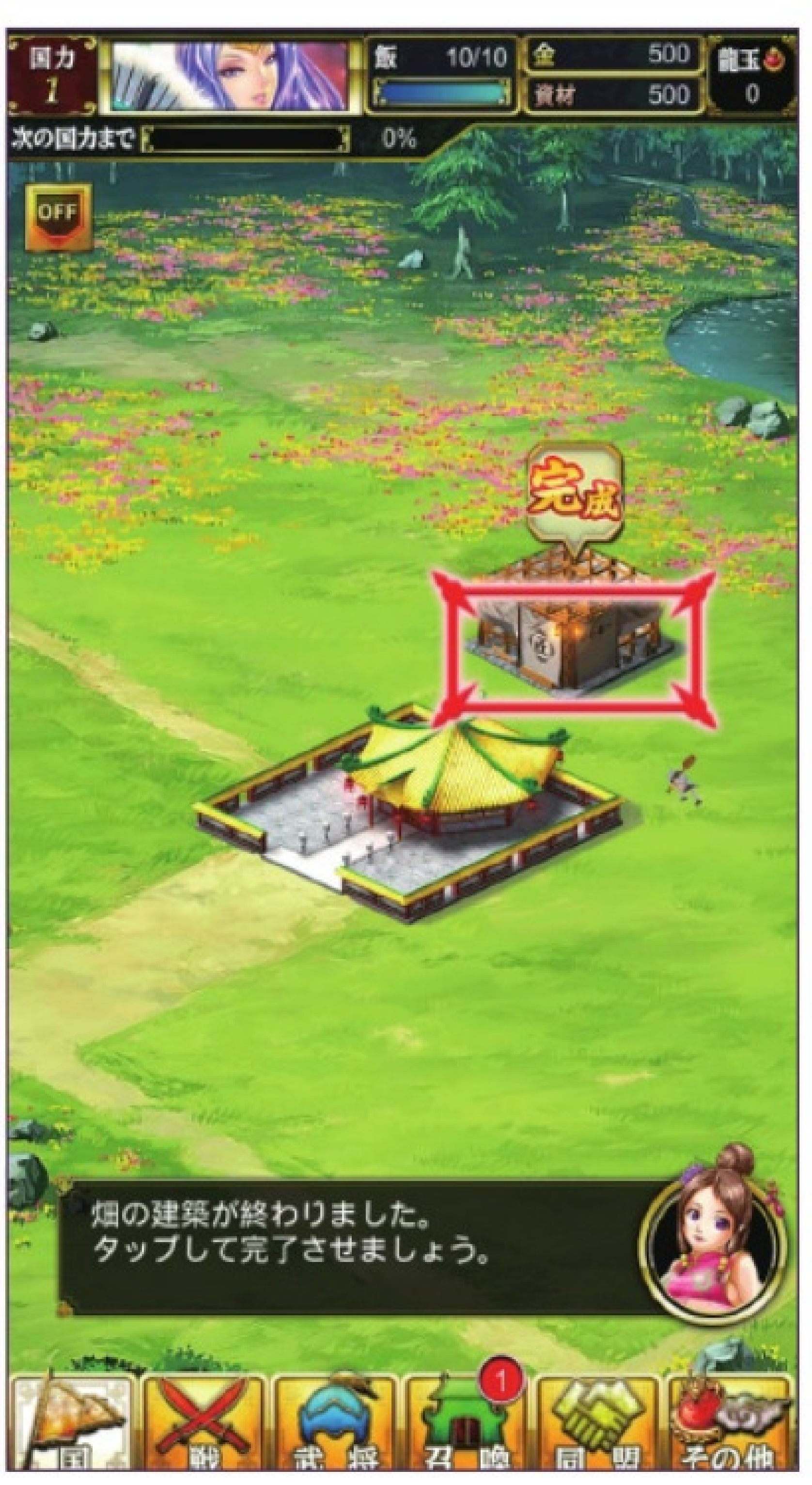
通过这款游戏可以深切地体会到日式手游是如何互相山寨的。比如“战斗”系统，最早的《龙之收集》就是花费体力“探索地下城”，探索100%之后打Boss，到《偶像大师》那种题材就变成花费体力“参加各种工作”，人气积累到100%之后与其他偶像K歌对决。而到了本作的恋爱题材，则变成女孩子花费体力“上课学习”，等学分积累到一定程度就参加社团PK。所谓亲密度就是你“赔”她上课的次数多少，完全靠刷出来的。

游戏最大的特色是邀请了多位知名的女性声优为其中的角色配音，喜欢声优的玩家自然不能错过此类题材的游戏，听着心仪的声优在自己耳边发嗲卖萌自是一种享受。比如玩家如果连续好几天没有上线，当再次登陆游戏时女主角会一脸哭腔地表示你把她这个“女朋友”给忘了。诸如此类的小细节总会让人心中一动。日式游戏的优点就在于注重细节，本作虽然游戏性很弱，整体也没有什么特色，但若有人还没从光棍节中恢复精神，倒不妨一试，游戏多少可以为玩家放个治愈术。



■这样一款流水线上量产的卡牌手游也能创造300万用户量，可见日本屌丝有多寂寞





■平台：iOS/Android

■售价：免费

■下载地址：



■左图：即时的战场指挥是本作一大特色，受手机屏幕所限的长条型战场是唯一遗憾

■右图：游戏其它内容都是卡牌游戏的老一套，并无太多亮点

苍之三国志

不敢说世界人民都爱《三国志》，但日本显然是爱着《三国志》的，不遗余力地将经典三国题材游戏往手机上搬。

■浙江 Narcissus

以三国为背景的游戏实在多到数不过来，在这其中让人印象深刻的游戏却只有那么几款。在三国题材的战争策略类游戏中，玩家最关注的当属游戏的战斗系统。如何控制三国武将驰骋杀场，如何体验运筹帷幄决胜千里的快感，这往往是决定一款三国游戏是否能被玩家记住的关键。出色的游戏系统总是会被不断地借鉴翻新。《三国志大战》的即时战斗系统无疑是其中一例。

出生于街机平台的《三国志大战》天生就有“指哪打哪”的触控基因，后来的掌机移植版也考虑了触控操作的特性，从而取得成功。其PC平台的移植版由于改为鼠标操作，反而没有取得太大的成功。可以说，那是一个天生为移动端平台而存在的战斗系统，在手机游戏大行其道的时代里，自然有许多作品盯上了它的战斗系统。本次介绍的这款《苍之三国志》便是其中借鉴吸收比较好的一款。

《苍之三国志》并非《三国志大战》的山寨品，但其战斗系统在很多方面都借鉴了《三国志大战》，比如弓兵、骑兵、枪兵的互相克制，对战出兵的基本规则，本阵的设定等等。游戏最大限度地发挥触控操作的特色，将即时战场的紧张激烈与调兵遣将的灵活机动结合在一起，玩家以触控的方式调动部队分进合击，非常灵活，手快者甚至可以多指并用，瞬间将敌人包围歼灭。唯一的遗憾是手机屏幕限制了玩家观察整个战场部署战略的空间，常有部队走出屏幕之外，不便于控制。

游戏在战斗系统之外的内容并没有特别之处，无外乎刷好友得友情点数抽武将，开城市空地修建筑获取资源等等。强力卡牌的存在也对游戏的平衡性有一定的影响。好在游戏并不像《三国志大战》那样强调玩家之间的即时对战，更多是与电脑对战，在一定程度上减弱了平衡性不足对游戏体验的影响。总的来说，万恶的卡牌养成系统已经变成日式手游的一大吸金毒瘤，对此必须有一个心理准备。P



■独特的武将造型也是本作的特色，大叔你哪位啊？

虚拟实境游戏精选集

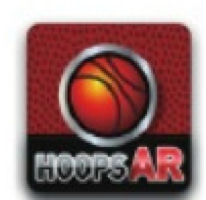
在天天向上的“植物大战僵尸2特别节目”里，汪涵大叔展现了一件T恤，穿上它用手机拍照，被拍照者的脑袋就会变成僵尸头，观众大呼神奇。这便是AR技术（虚拟实境）：手机APP拍摄识别T恤上的特定图形后，就在图形上方一定距离处（被拍照者脑袋的地方）呈现出僵尸头，看上去就象人变僵尸喽。虽然AR技术目前还不完善，但已有不少手游尝试采用，以玩家身边构筑起“真 3D”游戏世界，让我们来看看它们神奇的戏法！



■应用汇安卓市场







增强现实篮球

■类型：体育

■大小：14.5MB

一款基于增强现实技术的游戏，乍一看像是一款普通的投篮游戏。但是如果你有一张游戏中所说的比赛“门票”，只需将你的摄像头对准门票，你就会发现你的游戏场景会与现实紧密结合起来。









丰田86实景赛车

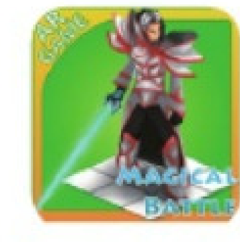
■类型：赛车

■大小：39.2MB

一款虚拟实境的赛车游戏，这款游戏的图案最好放在地板上远距离拍摄，一辆赛车和一个由锥筒组成的赛车道就出现在你的房间里了，驾驶汽车撞翻所有的锥筒吧！







AR魔法战争

■**类型：** 塔防

■**大小：** 13.3MB

制作水准相当不错的AR塔防游戏，拍摄后你的面前就会升起一座城堡，地狱领主和它的军团倾巢而出，用火球把它们轰至渣！





玩具僵尸进攻

■**类型：** 射击

■**大小：** 34.7MB

这是用AR技术制作的坦克+塔防游戏，玩家要驾驶坦克保卫卫星天线免受僵尸大军的攻击，同样建议以较远的距离拍摄，否则你的坦克很容易跑到画面外面找不到了……









触摸女孩

■**类型：** 养成

■**大小：** 26.7MB

接下来是AR福利时间！在这款游戏里会呈现一个性感的3D妹纸，你可以和她“互动”——总之你懂的。虽然妹纸的多边形数量还有点多，但笔者个人以为，图形的提升不是问题，而且这才是AR技术无限光明前景的未来啊！







保护大本营

■**类型：**射击

■**大小：**20.2MB

这款游戏的特定图案很简单：一张1美元的钞票，拍摄后一座基地就会出现在钞票上，游戏模拟AC130攻击机驾驶员在夜视仪状态下看到的画面，玩家用机炮攻击其中的武装分子和车辆，极具真实感。





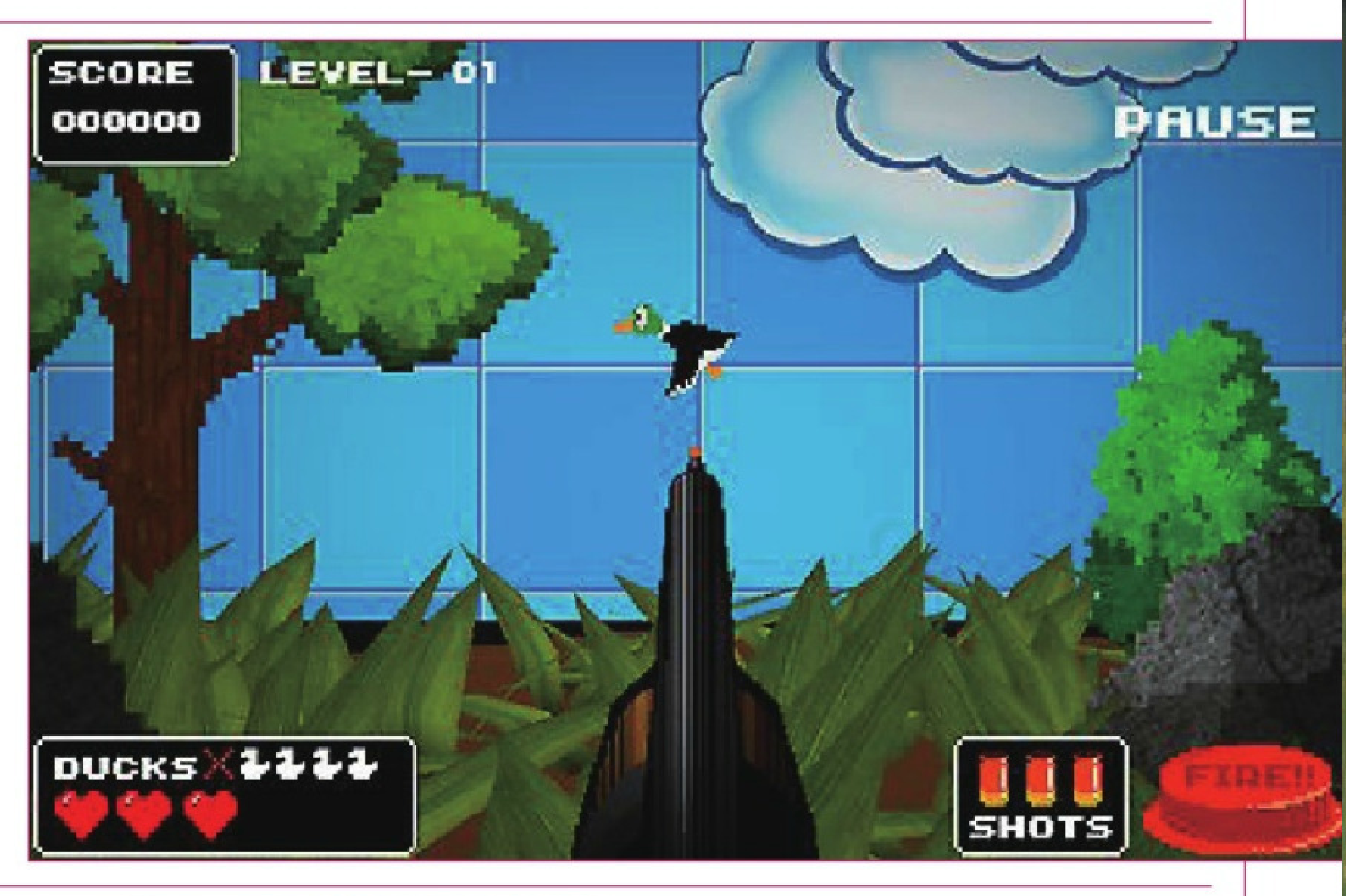
AR打鸭子

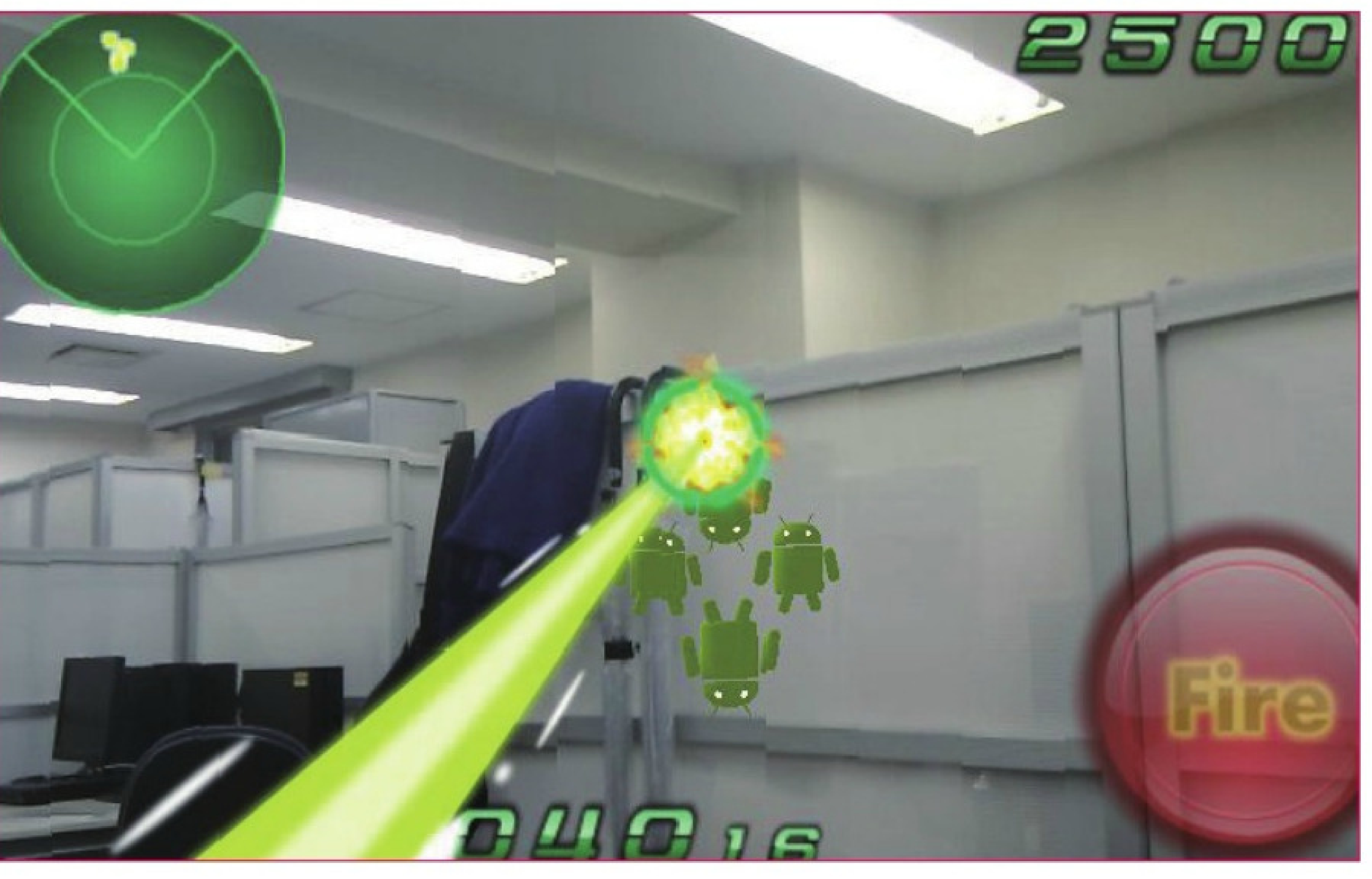
■**类型：**射击

■**大小：**6.4MB

红白机上经典的打鸭子也被AR化了，怀旧的玩家不妨玩玩，特定图案同样是1美元钞票（要是1元人民币就好了，不过我们也可以去网上下载一张美元图片），那只老狗笑起来还是和原来一样的贱啊……









机器人大战

■**类型：**射击

■**大小：**2.9MB

又有读者说了，我连自己画图案也懒得画……那只好向你推荐这款了，打开后，成群的安卓机器人就会入侵你的房间！用炮火消灭之！不过，这已并非真正意义上的AR游戏了，只是以实境作为游戏背景而已。



梦境冒险题材游戏精选集

天马行空，光怪陆离，梦境玲珑，妙不可言。弗洛伊德认为，梦是人类“本我”意识的自我满足。在梦里，意识是主宰，法则被抛弃，欲望任放纵。现实与幻境在这里交错纠缠，扑朔迷离。梦境是现实的产物，抑或现实是梦境的延伸？当我们深入《盗梦空间》穿梭于梦中梦之时，这个界限便会变得毫无意义。其实《盗梦空间》对梦境的解构过于理性，意识暴走时构筑的荒诞景象远超逻辑可以控制的范围。也许我们可以在游戏中感受到梦境冒险的奇妙。



■应用汇安卓市场







梦境之旅

■**类型：**动作冒险

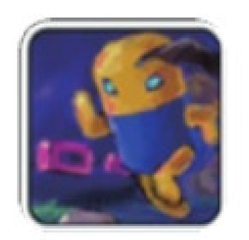
■**大小：**2.9MB

游戏里的场景以美梦居多。比如这里穿着睡衣的男孩，被月球一个大喷嚏弹出暖床，睡眼惺忪的，在布满星星的奇异幻境悠游徜徉。从玩法到画面都突出表现一种淡淡的甜蜜感。其实有一种说法，梦见睡衣代表紧张隐私暴露。









挑战自我2:梦境行者

■**类型：**动作冒险

■**大小：**22.7MB

有的时候笔者也想过学会分身术该有多好，一个去上班上学，另一个在家睡觉。好吧如此美妙的事情果然只能发生在梦境里吗？游戏里的梦境行者就可以和他的分身一起合作闯关，有时需要动点小脑筋才能破解困局。





爱丽丝的红心梦

类型：棋牌桌游

大小：37.4MB

西方童话里最知名的梦境故事之一就是《爱丽丝梦游仙境》了。怪异猫咪勾引小萝莉误入梦境冒险的桥段被各种改编。这个游戏是利用扑克消除结合角色扮演的冒险玩法，还是颇具新意的。











杰克梦游记

类型：动作冒险

大小：21.3MB

如同少女梦见白马王子，男孩也有自己五彩斑斓的美梦。比如说杰克，他的美梦就是穿梭于奇幻世界，目睹激光爆破的飞碟异形、带有火药装备的沙漠怪客、来自深海的电流攻击生物和疯狂的大头目！这种穿过管道的景象有一种微妙的暗示。





100个梦境

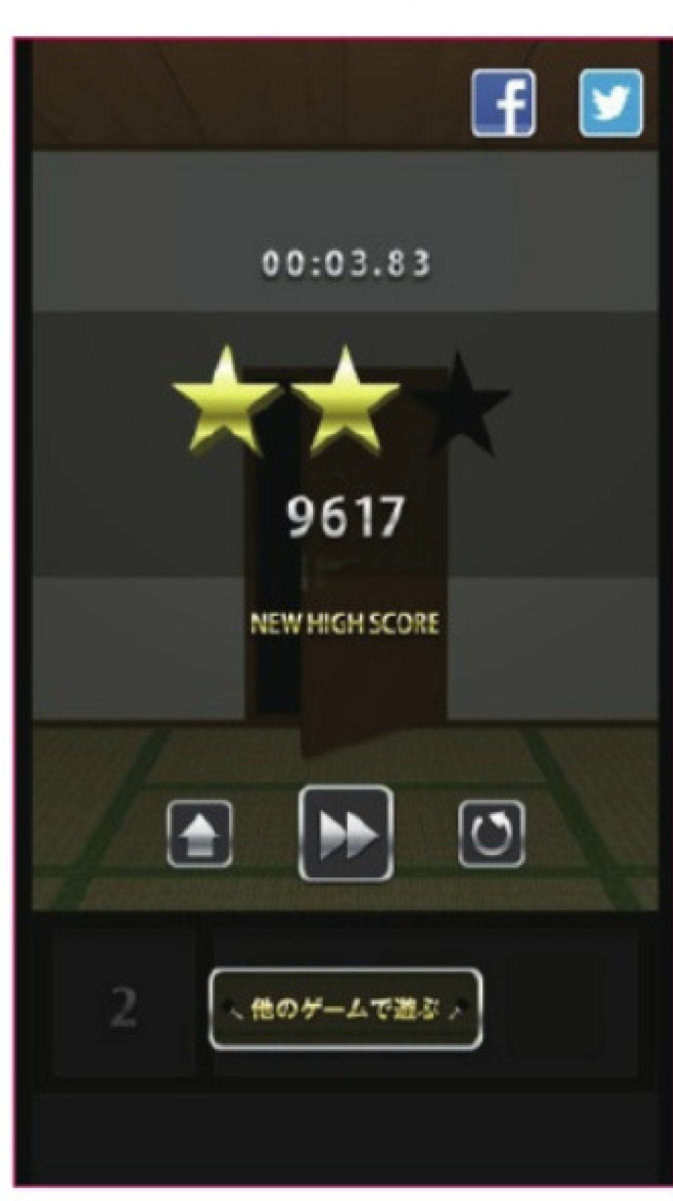
类型：益智

大小：6.5MB

笔者很喜欢百门系列，节奏和难度都恰到好处的轻巧型解谜闯关，闲来无事时用来稍微活动一下脑细胞是个不错的选择。百门系列现在终于有个梦境主题，更为非现实的解谜逻辑。想来100个梦境是不是有种《盗梦空间》里多层梦境的感觉？只是我究竟是在返回现实，还是在深入梦境？











弗兰悲惨之旅

■类型：益智

■大小：36.3MB

梦境并不总是勾勒瑰美的奇幻世界的，有时候惊悚诡异的噩梦更让人难以忘怀。就算是爱丽丝梦游仙境，在游戏《爱丽丝疯狂回归》中也被描绘成一个诡异而险象环生的故事。弗兰似乎经历着类似的境遇，父母惨死，被迫生活在气氛瘆人的医院里，总能看到令人惊惧的幻象。





阿尼的梦

■类型：动作冒险

■大小：19MB

看电影玩游戏时，我们总会觉得里面的人物有时太废柴，有时太愚钝；总会YY自己身临其境时会如何解决各种麻烦，拯救世界。但是有一天我们真的置身其中时，也许才能明白不见棺材不掉泪是什么感觉。爱看怪兽电影的阿尼现在就被困在暗藏怪物的黑暗梦境中了，我们不能弃之不顾。









巫婆的监狱

■类型：益智

■大小：33.5MB

孤儿维尔收到了一封神秘信件。信中告知她的父母身处黑水精神病院。当她前往那里时，一个恐怖的秘密开始展露冰山一角。结局或许会让你吃惊，或许会令人更加困惑。首先不是单纯的找物玩法这一点就值得赞赏了，紧凑的逻辑思维与干净利落的场景画风都让游戏引人入胜。P



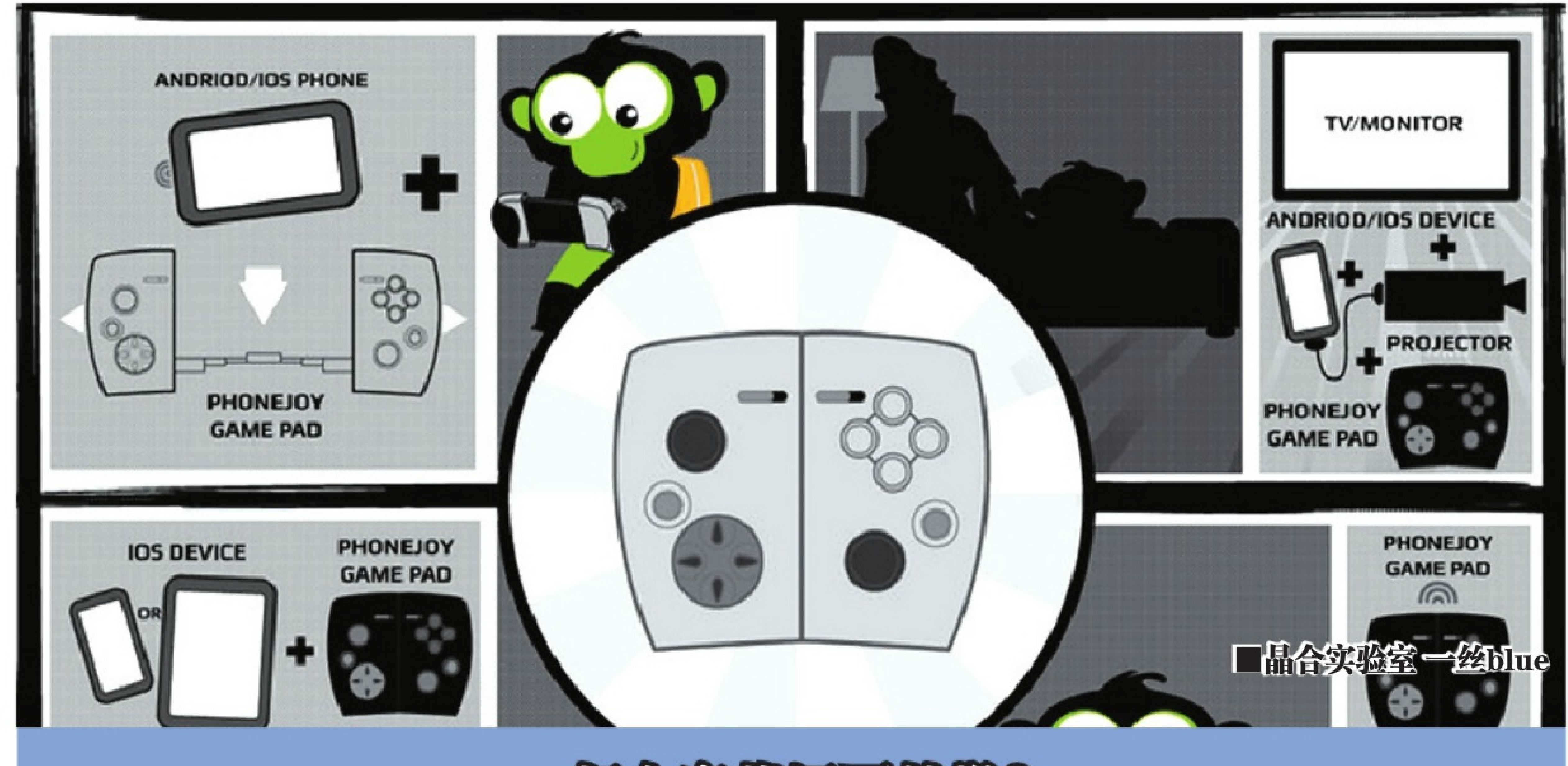


手游外设大家谈
——画蛇添足还是势在必行?

■ 策划 本刊编辑部
■ 执笔 一丝blue、半神巫妖、小白、木然、海参崴渔夫

导读





■晶合实验室 一丝blue

打个麻将还要外设？

仔细想想，智能手机和功能手机最大的不同在哪里？如果光从外观上看的话，无疑是那块光滑平整的触摸屏吧。触摸屏取代了键盘解放了双手，触控操作就这样成为智能手机的象征。其实，机械键盘不就是手机上当年最普遍的外设嘛？只不过由于几乎每台手机都要带上键盘，导致我们都不把它当作外设看待，直到成熟的触摸屏出现后键盘就被大多数手机厂商抛弃了。

连功能最广泛、最为坚挺的键盘都被淘汰，我对手机上的游戏外设实在不怎么乐观。它不可能像游戏手柄那样变成游戏机的必备设备，至少现在还没有看到能有怎样的外设能比触摸屏幕更泛用。

游戏外设本来就是仁者见仁智者见智的，需不需要外设全看机主玩什么游戏。记得早年手机上的飞行射击游戏用手指在屏幕上操作就很不方便。手指会挡住视线，一不小心就会被不知从何处打来的子弹击中。后来有游戏特意设置一个“操作区”用以控制方向，但如此一来不但让本就不大的战斗画面变得更小，而且也无法满足玩家对操作精度的要求。诸如此类的游戏如果有个外接手柄玩就挺不错。同理还有一些第一人称射击游戏，如果用一个枪型外设效果也会比触摸屏好。

问题是，大多数时候我们在手机上玩的都是“切水果”一类的游戏。这些游戏本身就是为触摸屏设计的，天生就适合用手指在屏幕上操作，无需借助外设。那些需要外设的游戏，大多都不是手机平台上的原生游戏，而是PC或游戏主机上的“缩水版”，在操作上自然会让人感觉别扭，



任天堂的Wii手柄由于造型“奇特”而被许多核心玩家视为小孩子的玩具



“切水果”就是天生为触摸屏而设计的游戏，完全不需要任何外设

与其为这些游戏去特意购置外设提高游戏体验，不如打开电脑直接开玩。

现在手游的主流操作就是触摸屏，这就像游戏手柄在游戏机上占有绝对统治地位的情况一样，厂商开发游戏时不管是否出于自愿都得考虑手柄的操作方式，为手柄去设计自己的游戏系统。像《暗黑破坏神3》移植到游戏机上后用手柄操作的手感就与PC版完全不同，显然是暴雪为手柄操作费了一番心思的结果。

这种情况放到手机平台上就是厂商必须考虑触摸屏。有良心的厂商哪怕只是移植也要考虑触屏操作的特性，为游戏做相应的优化。一流的手游往往就是用触屏操作最为流畅的，那些连触屏操作都不考虑的厂商，很难相信他们是真心想做一款好手游。在这种思想的指导下，手游外设的日子就更不好过了。

当然，凡事都不绝对。对于某些特定的游戏，总会产生特别的外设需求。这些外设虽然没办法做到泛用（只能为一款或一种类型的游戏服务），不过总能满足特定的需求，就像可以接到游戏机上的光枪和跳舞毯一样。这些外设常常出现在各类游戏网站评选的“奇葩游戏硬件TOP10”之类的栏目里，变成玩家嘲讽的对象。不过在特定的历史条件下它们也曾带给一部分玩家快乐新奇的体验，我们总不能光凭泛用性这一条标准就否定一件外设的价值。想当年街机厅里总能看到几台一溜全是按键的麻将机。那些机器除了打麻将之外就干不了别的了，但依然是每个街机厅的必备机型。可见，不泛用的设备并不意味着没有用。不过，手机上要想出现非常流行的外设，首先得出现一款如麻将那么受众广泛的游戏才行。


移动设备上的弹珠台外设，除了弹珠游戏之外别无用武之地

如果把部分屏幕专门用于操作，游戏主画面就更小了



无论怎么设计，手机上的飞行射击游戏玩着总让人有些别扭



嫌把触摸屏敲坏吗？看看这款打鼓外设，蓝牙的哦

手机游戏外设？我还没准备好

■北京 小白

卡牌游戏里的双头食人魔法师，被召唤出来时一只头会说“我准备好了”，而另一只则憨憨地说：“我还没准备好……”仔细想想挺可笑的，两个脑袋想的东西都不一样，身体不听使唤，能打赢就见鬼了。给智能手机添加游戏外设，恰似让食人魔法师战斗，不管从正脸看还是侧脸看都不靠谱。现在，大的环境是手机游戏红红火火，因此不断有外设厂商认为他们准备好了，嗖嗖地推出新产品，但用户这边却显得有点冷淡——这玩意看着不错，但对不起我不买。

喂！不是有人说手游市场估值多少多少亿吗？不是还有人说2014年还会翻番的吗？为什么玩家舍得花钱买几千块的手机，舍得花几百块买游戏里的“金元宝”，但就是不舍得花相对很少的钱买手机游戏外设呢？道理很简单，此玩家非彼玩家，产品的定位有点问题。

手机游戏玩家有钱，有的是钱，但他们不需要你家的外设，不仅是你家的，所有的都不需要。

凡是寄希望于手机游戏外设的厂家，思想还停留在游戏机时代，一个典型的错误观点是觉得玩游戏就该有个手柄。最初的手机游戏外设，正是纷纷打着“让手机有摇杆”概念登场，他们给手机裹上厚厚的一层壳，贪婪地吸吮着智能机本就不宽裕的电量，甚至残暴地挂上一块大电池，让手机重量立刻回到了10年前。别的不说，当众多手机厂商在为每减少1g重量欢喜雀跃时，手机游戏外设逆潮流增重的做法显然无法讨好大众。

另一个典型的错误观点是认为手机游戏需要外设来增强体验。绝大多数手机游戏的定位，和我们传统印象中的主机、掌机游戏有着根本性质的不同，它们不是通过鼓励玩家挑战高难度操作获得成就感。可以说，90%以上的手机游戏都是极为轻松简单的，玩家甚至不需要动脑子，只在屏幕上一个固定的点上一直按就能玩得不错。

与之形成鲜明对比的是掌机玩家，玩过《怪物猎人》的都知道，操作水平是衡量玩家水平的关键，很多人不断练习，以通过精准华丽的操作“秀”死怪兽为乐，显然他们和玩《愤怒的小鸟》也会心潮澎湃的玩家不是同类人。



Xperia-PLAY 还有人记得它吗？

手机游戏的操作越简单越好，如果哪个游戏胆敢添加什么复杂的东西，立马会有人跳出来抱怨：“我的生活、工作、学习已经很复杂了，求求你千万别再给我添麻烦了！”——请记住，添加额外操作意味着增加游戏难度，这在手游玩家圈子里是不被接受的，手机游戏外设基本没有生存土壤。

面向“核心玩家”（hardcore gamer）的手机游戏外设，在手机游戏的海洋里好像不会再有朋友了。除了屈指可数的几款手机游戏和一堆老古董模拟器之外，留给它们的生存土壤并不多。或许这么说有点不公平，但手机游戏市场之所以空前繁荣，和那群玩着游戏机长大的人基本没关系。推动市场的主力是一代又一代的小年轻，它们所接触到的游戏世界在许多老玩家眼中简直如重灾区，那里充斥着俗套、粗糙的内容，同样的游戏换几个图标就重新上架，一切都是如此令人绝望。大概，这就是以手游为代表的游戏圈吧，大概这就是包括手机游戏外设在内的很多东西不被需要的原因吧……

读到这里或许有人不同意，“我也在手机上玩过很多很棒的游戏呀！”如果是这样，笔者建议你买一部PSV或者3DS，去感受一下什么才是真正的“很棒的游戏”。请相信我，作为手机游戏玩家，你不需要外设，而且在未来的很长一段时间里，哪怕出现再出色的手机游戏外设，注定也只是小众玩家的狂欢。

小众，意味着需要特立独行，但一些厂商的玩法还是不对，例如枪形外设“XAPPR Gun”，它能利用手机摄像头玩一些“增强现实”类的小游戏，厂商希望口味独特的玩家会买，或者父母会买来送给小孩子。但是，没有人希望自己被人当成傻瓜，试想一个成年人拿着支塑料枪，上头顶着一部手机，在走在街上对着人群“砰砰砰”地射击，一定会有人用手机录下来传到网上嘲笑吧……而小孩子呢？用智能手机当玩具枪，太奢侈了吧！

虽然前面说了很多消极的东西，但小众并不意味着无法生存，低投入低产出就是个好办法。你想知道淘宝上卖得最好的手机游戏外设是什么吗？没错，它没有一点技术含量，没有一颗电子原件，它是一个粘在屏幕上的橡胶摇杆，只要18元，包邮喔亲！



移动！移动！有外设还叫移动？——移动性带来的弊端

对于游龄比较大的玩家来说，玩游戏的过程是一个从电视到电脑再到电视，最后到手机（平板电脑）的过程：比如像我这个80后玩家，从小在黑白或彩色小电视上用红白机、PS、超级任天堂玩游戏，那时的经典是《双截龙》《街头霸王》。后来，386、486以至于奔腾电脑闯入了我们的生活，于是我们开始在电脑上玩《光芒之池》《博德之门》一直到《星际争霸》。再往后就是PS2、XBOX了，主机游戏迅猛发展，电脑几乎沦为网络游戏专用平台。直到近几年，智能手机、平板电脑的崛起似乎让前面各个平台的优势瞬间减弱，一切都开始"移动"起来了。

移动平台成为新的主流，自有其道理。当初PC的发展与普及，提供了比任天堂红白机以至PS更为强劲的性能，而移动平台游戏的流行，与当今社会节奏加快、玩家玩游戏没有固定时间空间有很大关系。简而言之，生活节奏的加快让很多玩家倾向于在乘车、乘电梯或者午休等碎片时间玩游戏，这时，移动平台的优势就很明显了：因为它可以满足玩家随时随地玩游戏的要求。

但问题随之而来。游戏区别于电影、电视、漫画等娱乐形式最主要的一点，就是互动性——玩家必须用手去操作，不然不能称之为游戏。移动性虽然让玩家能够随时随地玩游戏，但却带来另一个先天弊端，那就是移动平台为了达到移动性而采取的触摸屏具有操作性不足的问题。当初主机游戏的手柄、PC游戏的键盘鼠标都具备相当舒适的按键和滑杆，无论是简单的格斗游戏还是复杂的即时战略，玩家都可以用这些设备精准地操作。可是到了移动平台，所有的游戏类型都只有一个操作方式，那就是对触摸屏的点、划。于是，很多复杂的诸如《星际争霸》这样的即时战略游戏、《DOTA》那样的多人在线竞技游戏就很难出现在移动平台上，因为玩家很难做到在电脑上才能做到的微操。有时不用说微操，就是很精准地点一个确切的点都很难——玩家手指不是鼠标，是有厚度的。

我们可以看到移动平台游戏因此所做的妥协：有多少移动平台游戏的主角不是自动攻击的？有多少玩家只需要负责战略层面布局而没办法负责战术攻击的塔防游戏？这些都是因为触摸屏操作性不足而做出的妥协，这些妥协也让我们这些80后老玩家感到些许别扭。要知道，在《命令与征服》《星际争霸》这样老即时战略游戏中，玩家从单一士兵到整队坦克都是可以轻松操控的，这种操控不仅仅指的是让他们前往某个地方，还包括了攻击何处、何时攻击甚至怎样攻击。而现在到了移动平台游戏中，AI做的越来越多，玩家做的越来越少，不能不让我们多问一句：我们还是在玩游戏吗？

解决方案：外设？

我们感受到的问题，游戏厂商、移动平台制作厂商不可能看不到，因此他们想到了一个对策，那就是移动外接设备——比如为iPhone手机制作的专用游戏手柄甚至将其他平台的手柄通过蓝牙的方式接入移动设备等等。



红白机是笔者这样的80后玩家的游戏初恋



重温《双截龙》对老玩家来说是最好的时空之旅



这就是iPhone专用游戏手柄



专为赛车游戏准备的手柄，带一个外设已经够不方便了，要是不同的游戏类型带不同的外设的话……



《星际争霸》的微操始终无法在移动平台上实现



DOTA这样的多人在线竞技游戏很难移植到移动平台，容易带来不公平的竞赛环境

这些解决方法看似将移动平台操作感不强的问题解决了，但同时也减弱了移动性的相对优势。我们用诸如智能手机、平板电脑等移动平台玩游戏就是看中了它们便于携带、轻便异常的特性，但如果我们被迫还要带上一个手柄甚至一个方向盘的话，那么我们还要移动平台做什么呢？直接带一个掌机或者笔记本好了。这就好比iPhone为了减轻手机的重量而搭载了一块容量不大的电池（还不可更换）一样，每天我们都能看到许多iPhone用户拿着手机，后面却同时接有一块移动电源——这不禁让我有种本末倒置的感觉。

前些日子，iPhone专用的游戏手柄已经问世，它的形状犹如一个套子，将iPhone手机整体包裹了起来，屏幕两边是按键。凭良心说，这个设计已经最大限度地减少了外设手柄对移动便捷性的减分——它只不过将原本就有些细长的iPhone变得更加细长了一些而已。但是，即便如此，我们必须要了解到，虽然现在手游在智能手机应用中占了绝大部分，但是我们拥有智能手机也并不是全是为了玩游戏。因此我们不可能将这个游戏手柄始终套在iPhone上，那么我们在打电话或者浏览网页时很明显就会成为别人的笑柄。我们能做的，就是将这个手柄同我们的移动电源一起放在包里，没电的时候插上移动电源，玩游戏时插上这个手柄。于是问题就来了，我们带一部智能手机本来是为了将所有的事情都可以放在这部手机里解决，怎么反而越带东西越多了？下一步是什么？听说现在各大厂商还要为智能手机搭配一块智能手表……这是不是与当初的初衷有一些背道而驰了？

当然有人会说，大部分人采取的是另一种办法，那就是适应：我们无法在平板电脑或者智能

栏目编辑/Cross/ywt@popsoft.com.cn 美术编辑/天平

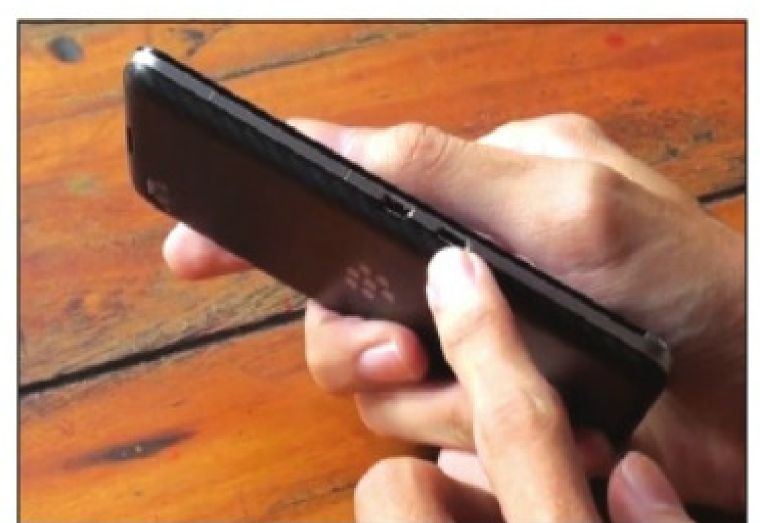
手机上搓出当初玩街机时才能搓出的大招儿，那么我们就玩玩那些简单的划线斩杀游戏或者点几下屏幕的塔防游戏吧。不错，我们改变不了外设的便捷性，我们可以改变游戏形式嘛，但正如前文所说的，当我们为了适应移动平台的移动性而被迫改变游戏类型、属性、玩法的时候，我们就已经走在了一条歧路上。

幸运的是，这种歧路却给了其他看似就要被淘汰的平台一条生路。大家不都是言必称PC平台将亡么？那么试问谁能在平板电脑上好好打一局DotA？鼠标精准的点击我们永远无法用粗大的手指做到，即便接了外设也不行。为什么这么说？我们可以设想一下，你坐在地铁里，正在用手中的iPad参加一场DotA大赛，结果发现原本是高手的你却打不过一个初出茅庐的菜鸟。为什么？是因为地铁的摇晃加之你手指笨拙的点击远不如人家泡一杯咖啡，坐在电脑前用哪怕十几块钱的鼠标点击得准确、迅速。这样一来，游戏所营造的公平的比赛平衡性就被完全打破了，这个游戏距离死亡也就不远了——也许这就是这些要求微操严重的多人在线竞技游戏很少移植到移动平台的缘故吧。

有人提出了另一种解决方法，那就是将移动设备用HDMI连接到电视，其实这不能算是一种解决移动设备操作性不强的方法，而只是一个前景。这个前景就是移动平台只是一个平台或者说系统，我们的外设全要靠HDMI线自行解决。这就好比最新的黑莓Z30智能手机，它本身就是一个USB“港口”，鼠标、键盘甚至显示器都可以用一根最普通的USB线连接到黑莓Z30手机上。也就是说，这部手机相当于一台集合了操作系统和若干软件、游戏的台式电脑，玩家可以为它插上任何电脑的外设将其变成一台真正的电脑。这个方法依旧无法解决我们坐在电车、地铁上如何更有效地



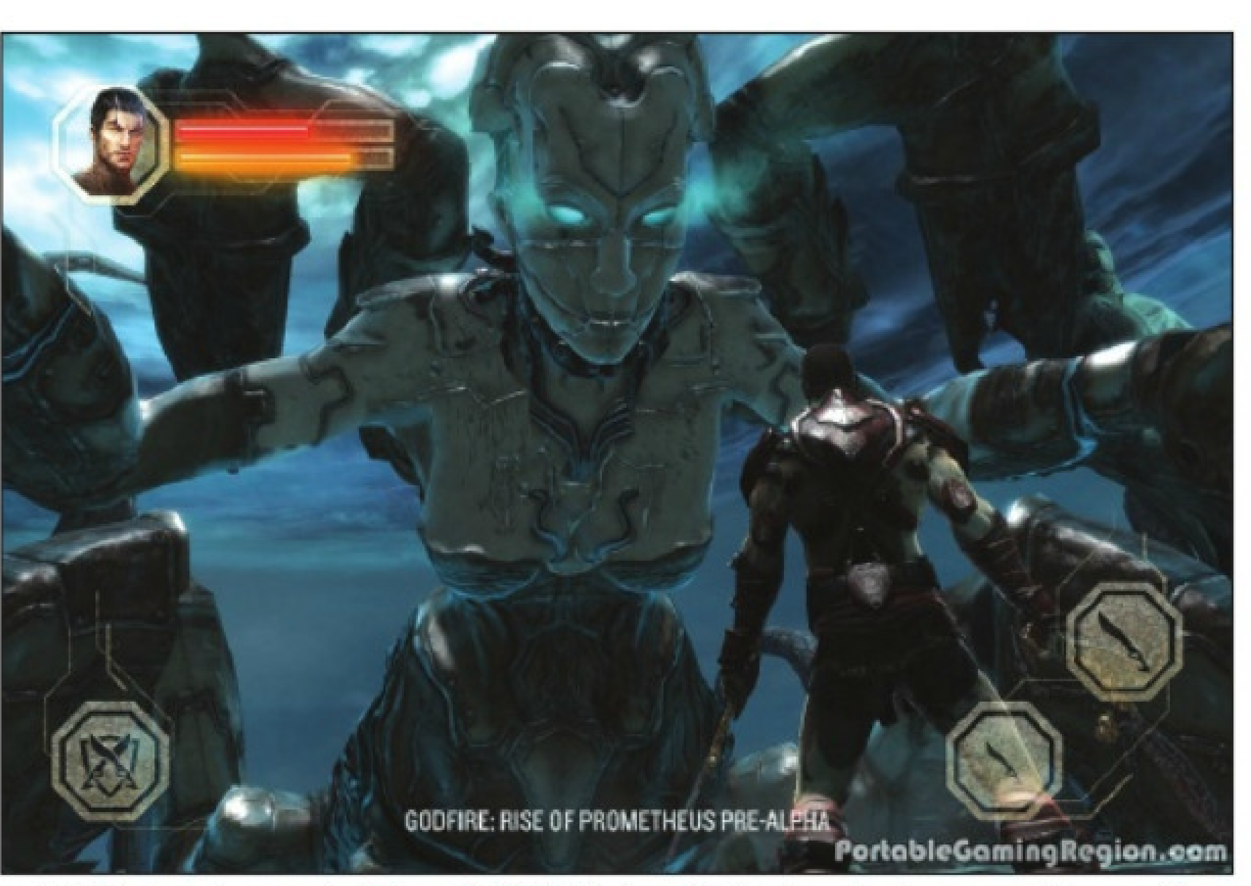
《双截龙》对笔者来说，还停留在黑白电视所带来的无色彩印象中


黑莓Z30手机可以通过USB连接包括鼠标、键盘甚至显示屏在内的各种外设



另一款外设，虽然精美但实用性不强


在当前形态的智能手机中，赛车游戏类型欣欣向荣。因为对于它，手机、平板能提供不亚于PC甚至主机的操控体验



《战神》《无尽之剑》这样的游戏虽然很大型，但是玩法还是单一了一些

玩游戏的问题。

移动平台的未来

凡事有因必有果，移动平台因为移动性带来了源源不断的玩家群体，也因此付出了相当大的代价。最明显的就是因着触摸屏操作性不强而带来的游戏类型单一的问题，我们在任何一个移动平台，无论是苹果还是安卓的应用商店那些海量的游戏里，很容易就会发现一个规律，那就是赛车游戏、塔防游戏、卡牌游戏、策略游戏以及简单动作游戏占了绝对主流。有人会说这些类型难道还不够么？那当然不够，因为你要是和传统PC平台、主机平台比，很多真正重量级别的游戏类型少之又少，更不要说这些游戏类型的分类型了。比如角色扮演，那些诸如《上古卷轴》《辐射》这样的第一人称沙盘式RPG就很少。又或者格斗游戏、第一人称射击游戏、第三人称射击游戏，还有就是诸如《耻辱》（Dishonored）这样的潜入类游戏几乎完全不见踪影。这种情况的存在，其实本身就对移动平台的发展造成了不可忽视的坏影响，要知道一个平台如果总被人说成即将取代传统平台，那么最起码它要先能做到传统平台能做到的，并且还得做到传统平台做不到的才行。

即便随着移动平台硬件水平的提高，《上古卷轴》这样的大型开放世界RPG被移植到移动平台，那么因操作性不强，游戏体验也绝不可能赶上PC平台和主机平台——更不要说PC平台开发性所带来的上个MOD了。

移动平台的未来也许真的会和主机一样——试图取代PC，但是最终只打了个平手，占领一极但很难取代另外两极。就好像我们可以在iPad上编辑文档、写作论文，但是我们更多地还是选择在台式机上用传统键盘来完成。移动平台也许最终只有两个方向，其一就是它的小游戏或者说简易操作游戏供玩家在碎片时间内打发时间，其二，就是它作为一个类似黑莓Z30手机那样靠“USB港口”连接外设的“便携式主机”。在未来，我们的智能手机（也许那时已经平板手机二合一，成为平板手机了）只装两种游戏，其一是坐地铁时玩的小游戏，然后我们回家或者上班之后，将各种外设插在手机上，将它变成一台电脑。而到了那时，估计所有的宾馆、酒店的房间里的电视都备有USB或者HDMI线，以供旅客将手机插上看美剧使用。

如果是这样，那么移动平台的外设才能不算鸡肋，智能手机、平板电脑才可以真正称得上有可能取代PC和游戏主机。当然，技术问题永远是第一位的，移动平台要做到这一点，要解决的问题也不少。首先就是耗电量的问题，智能手机、平板电脑的电池问题早已经是必须要解决的问题了，在只为手机本身提供能源都已经差不多半天一充的情况下，如果让智能手机再接上键盘、鼠标和显示器，那么就真的要把这部手机像电脑一样插上电源才能使用了。可是如果在外面怎么办？或者没有携带充电器又当如何？当然，诸如分辨率、网络以及兼容性的问题，都是这种将手机接上大量外设充当电脑的前景所需要解决的技术问题，这里就不一一赘述了。

总之，笔者是非常反感移动设备携带外设的，因为这很明显会降低设备的移动便捷性。但同时，笔者也非常希望我们能在移动平台上玩到PC、主机才能玩到的各种经典游戏，在此只能希望伟大的科技大神能再次带给我们惊喜吧！


《上古卷轴》这样的开放世界游戏要是能多多出现在移动平台该有多好，随时随地的探险



将移动设备用HDMI连接到电视，需要考虑的技术问题很多



我的最爱，复古蓝牙红白机手柄



■重庆 木然

鸡和蛋的问题——手游外设与操作性的辩证思考

注：翔子是我多年的好友，现就读于西北政法大学法律系，是个标准的学术宅，曾在多篇文章中给予我理论支援与精神鼓励。这次我希望从两个不同的角度出发，与他谈一谈手游外设和操作性的问题，如有疏漏之处，还请各位见谅。

“手游外设与操作性？”翔子把我的话重复了一遍，哪怕隔着好几百公里，我也能想象到网络的另一端，翔子放下书戴上眼镜的样子，“能具体点吗？”

“就是类似于鸡和蛋的关系，你不是对哲学很有心得嘛，我想听听你的看法。”我把事先准备好的说辞拿了出来。

翔子沉默了一会儿，然后说：“这根本就不是哲学问题，硬要说哲学的话，只能说是演化的问题，更合理的解释可以从生物学上分析……不过不把它当实际问题而是先知的预言一样的隐喻看的话还是有很多可说的……你还是再给点提示吧，否则我不好发挥。”

我注意到了翔子务虚不务实的倾向，急忙开口解释：“我的想法是，用思考鸡和蛋的思路去思考手游外设和操作性这个实际问题，鸡下蛋，蛋生鸡，重要的不是先后顺序，而是二者的关系，是互相推动还是互相制约，这一点我相信你比我更有发言权。”

翔子点了点头：“这个问题可以联系到好多东西。像运动的关系，好比打台球，一个球撞另一个球，前因是后果，后果成前因——因果关系，也就是因果循环。”

我：“说到因果，外设和操作性更像是一对截然相反的因果吧。低操作性带动了外设的发展，而外设的发展反而给忽略操作性提供了借口——种恶因得善果，种善因得恶果。手游或许



手机平台的3A大作？这个真的可以有



手柄，永远都是最传统和最经典的手游外设

将越来越依赖外设，甚至会出现没有外设就不能玩的手游。”

翔子："那你有没有想过手机游戏的特征是什么？我个人觉得很多手机游戏是人们利用破碎时间的一种方式。你需要思考的主要问题是大型手游和小型手游哪个是手游的主要市场，如果是小手游的话，那么外设就完全没必要了。”

我："对于那些使用触摸屏就可以实现流畅操作的游戏来说，外设确实是一个伪命题。所以我认为问题的范畴应该局限于'大型手游'，至于它是不是目前手游市场的主流，暂时不在我们的讨论范围内。”

翔子："嗯，那我分以下三点来说——

1、大型手游的特征是什么，或者说主要需求是什么，是操作性，还是故事性，还是画面。这是要考虑的，还是鸡和蛋的原理，如果是操作性的话，手游就会有外设。如果不是最主要的话，现在的手机模式就不会强调操作性，转而会突出其他特性，就不会有外设了。

2、制约因素还有，手机现今的发展模式就是简便化，如果是外设的话和它相违背了。

3、照上述推论的话，那么手游外设就跟土豪玩跑车一样，是奢侈品而非必须品，那么很可能会根据不同的需求人群而演变成兼容的模式，高富帅玩用外设玩，屌丝就不用外设。”

我："那我也分点回应你吧——

既然是'大型'，就应该考虑到各个方面，端游市场有个说法叫'3A级大作'，包括但不限于'高质量''高销量''高开发预算'等标准下的作品才能配得上这个名号。许多大型手游现在也在走这个路子，比如《现代战争》或《无尽之剑》，这些游戏的运行效果可以说是接近端游水准了。在这种情况下流畅友好的操作体验不能说是首要，但肯定是必须的，所以这个矛盾在大型手游中普遍存在。

手机越做越简约确实是趋势，从九宫格到三个功能键再到一个功能键，恨不得用一个触摸屏完成所有操作。要是再为手机添加外设可以说是一种逆潮流而动的做法。

这个观点比较有意思，就算现在手机配置普遍较高，玩得起大型手游的人也未必舍得掏钱购买外设。而发烧友和土豪毕竟是少数，所以这可以作为外设无法成为趋势的制约因素。”

翔子："嗯，总结来说是两点——

1、手机厂商和游戏厂商是靠利润生活的，如果整体市场没有外设的话，外设就不会存在。好比整个市场都用苹果的插座，那安卓的插座就不会生产。

2、如果高端玩家的需求很强的话，外设就会由于需求产生。不过还是鸡和蛋的原理，如果整个手机市场都没有外设设计，高端玩家的应用习惯也会改变。技术决定了习惯，就像有了网络，才有网络语言。”

我："我更主张技术以人为本，玩家的需求才是第一位的。操作性这个问题必须被克服，毕竟触摸屏不是万能的。你想，如果哪一天星际魔兽这样的游戏出在手机上呢？微软的Surface我就觉得是一个不错的解决方案，平板、键盘一起卖，再配个鼠标问题也不大，或者直接以触摸屏取而代之。”

翔子："嗯，如果外设的需求量很大，那么就会有人设计外设。”

我："当手游和端游的地位对等的时候，操作性就会成为一个硬性指标了。到时候是靠外设强化操作性 还是出现新的操作方式就不得而知了——我个人比较倾向于后者。”

翔子："我觉得很多情况下就会根据需求来设计。比方说，苹果手机和ipad有什么区别，几乎没有区别，但还是作为两款产品来卖，因为产品体验是不同的。同样手游手机也是，外设手游，和无外设手游是两款产品。”

我："也就是说以后会出现两种标准：一方



《死亡扳机2》就是那种"原本很爽但用了外设就可以更爽"的游戏


给你的手机配一把枪：Xappr Gun



Surface "电脑平板二合一"的概念可谓标新立异

面追求游戏性通过外设来弥补操作性，另一方面则兼顾两者——哪个更好玩我说不出来，但可能会出现不同的玩家群体，例如你刚才说的屌丝和高富帅，或者铁杆玩家和休闲玩家。”

翔子：“我是从手机角度思考，你是从游戏角度思考，这就不同了——我认为手机是手游的平台，虽然存在游戏这个内容改变平台的可能性，但更多的时候是平台决定了内容是吧。”

我：“我是资深玩家了，所以我主要还是站在玩家的立场出发。广告学里有个说法，将来的市场将是细分市场的天下，手游市场越做越大，不排除会迎来游戏手机的第二次春天。”

翔子：“恩，可以说整体手机的模式很难外设，但由于外设需求的存在，还会有这样的外设手机的出现。很可能就是你所说的‘第二春’了。”

我：“好的，感谢好友百忙之中抽出时间与我谈论这个问题，今天辛苦你了。”

翔子：“嗯，我也聊得很开心。（笑）”

结束与翔子的谈话后，我已经有了初步的结论：手游外设是针对大型（尤其是动作）游戏爱好者设计的，在目前以轻度玩家为主导的消费者群体中，很有可能会遇到叫好不叫座的尴尬处境。我由此联想到了那个经典的“两个卖鞋商人”的故事，尽管外设这块市场就像不穿鞋的土著一样孕育着商机，但太过乐观未必是好事——如果不穿鞋也很舒服的话，买鞋也就没必要了——况且若由此带来了观念冲突、脚部健康、粗制滥造等问题，显然得不偿失。因此急于进入这块处女地的“卖鞋商”们，还是暂且观望一阵吧。P



像《鳄鱼洗澡》这种简单的游戏我想就没有外设出场的必要了



外设与操作性的关系只是简单的因果循环吗？



传说中的GAMELOFT游戏手机



移动游戏外设势在必行

注：题头图是笔者体验过的一款FPS手游外设。

在移动游戏外设的辩论中，我惨遭小伙伴们围攻——具体情况你们看前面的文章就知道了。然而，我可不是一个轻易就会屈服的人，我利用职权之便，将自己的文章调整到了本期焦点的末尾……以便于说理，咳咳。手机和平板的游戏外设势在必行，我坚持这个观点，并陈述以下几个观点：

1，你不能假设用iPad玩游戏的人对游戏质量没有追求

你看看前面几个家伙的论调，又是打麻将又是斗地主，我把他们的话翻译一遍吧——他们其实就是想说："既然你对游戏有追求，何苦为难iPad呢？为什么不买个索尼或任天堂的掌机呢？"

按我说，他们就该永远用诺基亚1100玩《贪吃蛇》！


空客A330座椅上的游戏手柄，跟iPad air放一块儿作个头上的参考

你不能假设用iPad 玩游戏的用户都是满足于休闲小游戏的人，我这个二十年游龄的家伙就是一个活生生的反例。当年我第一次在手机上接触到Madfinger的《武士2：复仇》时，我就被它深深吸引住了。但很不好意思地讲，直到一年后，我才用键盘把它的PC版打通关。移动平台上有优秀的动作游戏，尽管它们中的相当一部分已经尽可能对触屏操作优化，但依然难以比拟实体按键的精准——或者说，低误操作概率。

举这个例子我只是想表明，就游戏本身而言，理想的外设是肯定可以优化体验的。

2，游戏类型也是游戏"质量"的一部分

这句话实际上是上一个观点的延续。"如果非要是深度游戏，那iPad就只适合玩一玩塔防、卡牌、策略类型的深度游戏。为什么要用iPad玩动作、射击游戏呢？"持这种论调的人还是该去永远用诺基亚1100玩《贪吃蛇》。在《红色派系》和《光晕》之前，有多少人会想到，在PS和XBOX平台上FPS游戏也能兴盛一时呢？不要给一个平台限制游戏类型，尤其是我们现在讨论的平台，其机能已经相当可观，有足够"内功"支撑起更精美的画面和更复杂的系统（而不仅仅是《无尽之剑》这种精美的切水果）。

从"吃豆人"到GTA，游戏质量的进化伴随着游戏类型的丰富——种类或许不会一直增加，但绝不会走回头路，自己限制自己。

3，iOS的开发环境跟索尼、微软游戏机的开发环境比，何如？

关于这一点我都懒得赘述了。

且不说如今AppStore上的游戏应用数量，就是谈质量，也不让掌机上的大部分游戏。再退一步说，从PSV和目前智能手机趋同的硬件架构来看，移植的技术难度极低。SNK playmore已经将旗下的多款经典游戏（比如拳皇）移植到了iOS平台，但都不成功——在我看来，只要手机和平板只有一种操控方式可选，那就是不可逾越的障碍。

注意，是“只有一种操控方式可选”，而不是非让每个用户都配一个手柄。

4，“手机/平板就是要移动的！”

对这种论调，我可以翻出一火车皮的陈芝麻烂谷子出来——

“手机是用来打电话的，要摄像头干嘛？”

“平板怎么可能需要键盘？要处理文字找笔记本去！”

“笔记本怎么可能适合玩游戏？要玩游戏打PC去！”

“电脑是用来学习的！要玩游戏打游戏机去……啊不对，敢打游戏？作业写完了吗！抽不死你个小兔崽子！”

……



Madfinger已经尽可能地优化了触屏操作，但还是无法跟实体按键相比



你不能想象在没有外设的情况下玩这类App游戏

为什么要用这种名为“档次”实为“成见”的态度，去引导消费者给自己设一个条条框框呢？

看一看你的身边，捧着手机、Pad一坐就是一小时甚至几小时的人，还少吗？目前仍居主流的iPad3/4还有着“客厅平板”的“美誉”，你对客厅平板是不是有着苛刻的便携性需求呢？

再谈谈这个移动便携性，电池技术的限制严重扭曲了这条路线，现在你出趟稍微远点的门（甚至是同城），敢不带着充电器或充电宝吗？包里怎么都免不了多揣几百克，一个小巧的手柄当真无法接受？

在这里我再额外喷一句，给5寸1080P屏幕的手机配2000毫安电池的厂商，统统丧心病狂！

5，最后让我们讨论一些“真正”的现实问题

移动平台有这个硬件条件接纳手柄外设，iOS和安卓的软件开发环境也相对可亲。至于用户的使用习惯——如前所析，很多时候需求是被创造出来的，何况“只支持触屏”无异于对游戏性的阉割，将单选变多选乃是存天理“顺人欲”。

最现实的问题实际上是谁去做。

互联网时代的媒体以及个人消费者，实际上已经养成了“用户导向”的思考习惯。其实厂商的意愿也很重要，能否赚钱才是第一位的。

我本来搜集了一箩筐材料，并准备了诸如“一万人的需求也是需求→何况这个需求肯定远不止一万人→而且该需求存在科学理性成分→而且用户需求并非不可培养”等等等等，但前两天罗技G550（苹果官方授权）手柄的推出让我省了不少口水。大家暂且不忙着嗤之以鼻“iPad需要键盘？”而是先试着在淘宝上搜“iPad 蓝牙键盘”，然后统计一下前两页的销量。从厂商角度，无需讨论“iPad配键盘是否科学”，而只要讨论“有多少人买”，现在罗技的蓝牙键盘卖了多少且不管，国内山寨的或带自主创新的蓝牙键盘已经在淘宝上卖出几万份了，并且已经初步形成了几个品牌。

设计合理的手柄不会比蓝牙键盘更累赘，而加强游戏操控与加强文字录入相比，哪个需求更强烈？我想至少也是不相伯仲。

外设只要够小巧，外形足够漂亮，今天反对的理由将会变得跟大屏手机的反对声音一样——“烙饼”一样的大屏手机确实损害了一部分使用体验，但也提高了另一部分体验。从市场回馈来看，显然，有相当一部分消费者愿意换。

移动游戏外设同理。P

手游记

第一章：老男孩的《绝对火力》



■上海 小皇太极

这是一篇国产手游开发者的手记，同时也是一篇很墨迹的流水账，讲述两个老男孩的游戏心……他们用15小时开发出了一款手机游戏。

主角一：网名小皇太极，上海某游戏公司职员，在游戏行业内摸爬滚打多年，先后干过程序、系统策划、UI/UE、脚本、运营、产品经理等杂七杂八的角色，现在……混着，呵呵。

主角二：网名火鸟，曾在唐骏做董事长的那家游戏公司做MMO主程，现在下海创业中，做啥？洛阳亲友如相问，就说他在做手游……

2013年10月26日，周六早10点，我懒懒散散地起床了，一会儿就接到朋友火鸟的电话，叫我去他家玩，地址是上海青浦城区。

我打开了高德导航，距离我家浦东唐镇有……67.1公里！额的神呐。

自己开车挑战太艰巨，只得选择公共交通，交通方面省去历尽千辛万苦的两千字……

下午3点多，达到火鸟家。

这里插播一则说明，我和火鸟，从2009年开始曾经合伙开发《墨攻：妖兽入侵》《小鸟排队》《格格快跑》等PC和手机游戏。有那么一点小成绩，《墨攻》PC版曾在游民星空网站下载量高达百万次，《小鸟排队》也曾幸运地在手游蓝海的时间段里飙升到付费榜第六名那么几个小时。《格格快跑》一不小心登上了某年的新闻晨报……广告到此结束。

休息下来，4点，火鸟做为主人，势必得主动开始泡茶，聊天，聊的话题里自然少不了游戏，唉该死的职业病，能聊的也就是以下几点核心：

0、主题手游；

1、手游做游戏难啊；

2、渠道太难搞了（之前XX数据调查表明，全国各大渠道每天只能展示出300多款游戏，其中大部分位置还被世界有名的单机游戏所占领）；

3、大家都在做手游，都在做策略弱联网手游，都在做策略弱联网卡牌手游，妥妥儿的红海；

4、大家都为了在红海中拼杀出一条血路，目标品质要求越来越高，开发成本越来越高，这样成功率自然而然就……；

5、这年头做个月流水500万的手游，很可能赚不了多少钱，甚至压根不赚钱；

6、小的手游公司和创业公司，要么就发了做大了，要么被收购兼并老板套现了，更大的一部分（我猜测应该是98%）的手游创业公司都会死亡。最终产品还是回笼到大游戏公司中；

7、盛大的百万亚瑟王火了，估计

接下来大家又会去疯抢日韩高品质游戏了。代理成本又狠狠地拔高了；

……

聊以上话题时，能感受到众多交替的叹气声。

不过话锋转回来：

1、反过来在中国移动游戏基地中，单机《3D暴力摩托》和《极速狂飙》，月流水1000W，实际上这纯单机游戏的品质也就一般；

2、《燃烧的蔬菜》，那公司做了N年功能机的小游戏，坚持到智能机时代后，通过中移动的短代计费方式，火了，赚了，也卖了；

3、移动的用户群目前喜欢简单粗暴，付费明朗，能付费的时候占便宜的游戏；

……

“小皇太极，那我们总得做点啥游戏吧！”

“说做就做！不墨迹！开工吧”

于是下午5点左右，两人就开始在想做个啥游戏了，这里我有一个强烈建议：思考着做什么的时候，千万不要对着电脑！

我们现在的情况是这样的：

1、两个人（skilled）；

2、周末时间（而且已经过去一半了）；

3、要赚钱！

继续深入，明确了我们要做的游戏的方向思路：

1、走运营商短代支付（小游戏必须的，大游戏咱两人一周末做不了）；

2、要简单（核心玩法要简单，不用教学，一个手指玩）；

3、包要小（一定一定一定一定一定要小，最好不超过10M）；

4、要刺激（打枪、音效要给力）；

5、收费要粗暴（解锁、买枪、升级、复活）；

6、规划可控的开发量（很多团队就是因为前期没有规划好，后期的开发量不可估计，也不同控制）；

7、图标和宣传图一定要……额……“肉”。大家懂的！

明确了目标和方向后，我们开始了细节内容的完善。

又经过半小时的交流，由火鸟想出来了一个结合小蜜蜂和抢滩登陆的玩法。也就是《绝对火力》的雏形。

5点半，我利用最最最得意的本行技能——交互设计，快速原型设计法，用photoshop和visio给游戏流程做好了规划图，其实也就4个界面——封面，武器升级买卖、关卡结算、战斗中。

7点的样子，火鸟已经将游戏的核心玩法，用纯色的色块在PC跑了起来

游戏核心玩法很简单：

1、一个手指操作枪的准星；

2、对准从左到右的敌人，就会自动开枪（不对准不开枪，省子弹）；

3、子弹无限，但是换弹夹需要时间（往往就是这个会造成game over）；

4、有手雷炸弹概念，使用后秒杀全屏，数量靠打怪或者花钱购买；

5、放过了敌人，扣血，血扣没了，问要不要复活，花钱滴；

6、关卡前后有武器升级，花钱滴！

出门吃晚饭时间到了，在饭局中我们谈论了一个商业模式问题：枪的购买的功能怎么做。我们目前有6把枪：

1、如果，一开始玩家进来，买了把最贵的枪，其他的枪就都浪费啦，赚不到钱了；

2、如果，枪械购买后不是永久持有的，这样可能太黑了。说不定上了移动基地后，会收到一定量的投诉。



▲封面一定要很酷很man



▲老男孩以前的作品示意图



▲不以妹子做宣传的游戏都是耍流氓



▲游戏的战斗需要配合强力的手感和音效

晚饭局中最大的收获就是，定下来了这一个重要计费点的使用方法：

一个枪，一把一把按照等级，顺序解锁过去，UI上只显示当前的枪和下一级枪，再后面等级的枪就看不到啦，提高神秘感，有谁知道我们才6把枪呢？

晚饭吃完，咖啡买起，策划细节基本完成，开始排接下来紧张的工作量：

1、美术素材，动画，UI，我来完成（其实网上扒了好多资源）；

2、产品功能实现，火鸟完成（编码却是实打实的）；

3、数值调整放到最后做。

于是我们按照“游戏中→封面→武器升级→关卡结算→其他弹窗”这样的顺序，默契地配合，高速地运转着。

当晚恒大被首尔逼平，阿森纳又艰难的取胜了，范佩西又给曼联进球了，国米都蹿升到第四名了，皇马依然还是在国家德比中输给了巴萨……夜深了，有点扛不住了……

两人的开发、熬夜，此刻进入了一个很混沌的状态，其实功能基本都完成了，想加油努力达到完美，却进入了意识飘忽时期。

我提议，索性放下当前手头的完善各个功能点的工作，我们一起来做数值吧，本游戏数值包括如下几部分：

1、敌人的量、血、掉落的钱；

2、玩家的枪的攻击力、弹夹数、上弹速度；

3、解锁升级每个武器的价格，重点啊重点，关系到游戏能赚多少钱。

做做数值，居然把这一个昏昏欲睡不精神的时间给熬了过去，此时时间已经进入了凌晨4点。

接下来的3小时完成了很多杂事

1、程序功能的修修补补；

2、美术资源的完善；

3、UI和操作流程的优化；

4、继续优化调整数值；

5、在界面上加上了高清的诱惑妹子图；

6、去国外的flash小游戏里面去扒音乐和音效下来；

7、用word 2013做了一个有女，有胸，有枪的icon。

PC测试，继续小小细细的修修改改

PC继续回归测试，找到bug

PC继续回归测试，优化表现力

烧版本到手机上。（大家可能不相信会有这么顺利，其实我也从来不相信会有这么顺）

此刻天已经亮了！

烧到一个安卓平板，和我的华为手机上，出现了各种兼容性适配性问题，这是程序员的问题，火鸟义不容辞的坚持除虫完！

然后周日早上的太阳也都出来了……熬过夜的朋友们可能也会有所体会，3、4点之后到早上7点这段时间度过得非常非常快。

10月28日，周日早8点，我和火鸟两人，一边吃着煮的水饺，一边拿着手机和平板自high，吃完睡觉。一共历时15小时。

这一篇短文的流水账部分结束

最后总结一下

0、本文全部是真实故事，无任何改编；

1、做游戏一定要找一个好伙伴；

2、做游戏真苦，做游戏需要推及工作量的！不熬夜不加班，能做好游戏吗？能把游戏做好吗？

3、游戏是红海，策略网游是死红死红的红海，何不在红海里面找蓝色点点的方向呢？

4、手游不比端游，如果物不能控制好开发周期，不能规划好开发优先级，不能控制好成本，没有明确针对的渠道，索性不要做，浪费！

5、做类似三国群英战斗的策略卡牌异步手游，基本就是扯淡。因为战斗不会有多少人看，大R玩家不会因为战斗漂亮而留下来持续付费，而群英的战斗会耗费比其他功能加起来还要多的时间！

6、认清市场，我们这些游戏行业者，身边的同事朋友，往往绝大部分都不是你手游的付费用户。抓住你真正付费人群的需求去做游戏！

收入预测：

ARPU值=20~30元人民币

日流水=30000人民币

争取吧！低成本小游戏小数据，大牛勿笑！

待实际上线后数据再发出来分析分享！

运营计划：

1、于某渠道商合作，先接入移动MM上线测试数据，根据运营建议修改计费点

2、然后同步上线移动游戏基地，联通沃商店，电信爱游戏

上帝保佑！

“手游记”下一章预览：

听着强力的火力音效，思绪转回到了3年前，让小皇太极带你重游一下那个时候的手机游戏蓝海！



▲赢了输了都要给玩家以友好的用户体验



▲每逢活动都得做些宣传方面的更新

进击的GAMELOFT
手游界EA的2013



■重庆 木然

国内诸多手游公司喊着要出“大作”，但这个概念往往与技术水平无关。而GAMELOFT的大作，却大多是扎扎实实的音画盛宴。

一年前如果有人问我GAMELOFT这个开发商怎么样，答案或许会是：“哦，不就是个靠山寨其他游戏起家的厂子么？”那时我或许还在沉迷《狂野飚车6》，但一美不能遮掩百丑，这个开发商旗下的大部分作品都让我嗅出一股浓浓的山寨味。

而如今，我意识到如果仅仅只靠山寨，GAMELOFT必然无法走到今天——对此你想怎么嘲笑我变色龙都成……总之，2013年对于GAMELOFT是不平凡的一年，Q3财报显示它已经在盈利上超过了业界大鳄EA，旗下多款游戏在全球范围的火爆更是反复提醒我收敛先前的轻佻态度。为了勘探其中的辛秘，我开始回顾2013全年，看看这个手游大厂是如何在硝烟弥漫的移动市场中杀出生天的。

不只是“一车一枪”

“一车一枪”是我之前提出的GAMELOFT两大法宝，即《现代战争》和《狂野飙车》。《现代战争4》好评如潮自不必说，今年8月上架的《狂野飚车8》更是席卷65国登顶APP收费榜NO.1。不少人看见GAMELOFT的log，第一反应就是“哦我知道它做的《现代战争》/《狂野飚车》很不错”，而目前的情况是，这个标志出现在越来越多的知名游戏里，已经超出了“一车一枪”的范畴。

因为作品太多，我甚至无法列一个详细名单出来，只能举例说明GAMELOFT的产品阵线有多么广泛：首先是与《现代战争》齐名的《近地联盟先遣队》（N.O.V.A.），它被许多人认为是移动端最强的FPS游戏；效仿GTA的《孤胆车神》系列，堪称移动端沙盘动作游戏的典范；与《荒野大镖客：救赎》近似的《六发左轮》，是手机上


▲《现代战争4》对《使命召唤》的模仿并不成功但游戏质量过硬


▲《狂野飚车8》绝对是一部年度巨制

少有的西部题材游戏；还有《地牢猎手》，虽然不太出众却是值得一玩的传统ARPG。在网游方面，最出名的莫过于《混沌与秩序》及其延伸作品《混沌与秩序：英雄战歌》与《混沌与秩序：对决》，这3款游戏涵盖了MMORPG、MOBA、卡牌三个类型，可以说是GAMELOFT向手机网游市场投下的一块巨石，其影响力不容小觑。

除了大型游戏，GAMELOFT同时也兼顾小成本、小规模产品的开发，如最近风光一时的《坦克大战》——听名字就知道该作借鉴了FC时代的经典同名之作。游戏容量为103MB，但相对于其浓重的写实风格画面，以及精致的坦克模型，你会觉得这容量很袖珍。作为一款主打竞技对抗的游戏，《坦克大战》支持与全世界范围内的玩家进行多人混战。相信借《坦克世界》的东风，这款游戏的走红只是迟早的事。

2013年后再说GAMELOFT只有“一车一枪”，只能说明你（其实就是“我”）手游还是玩得太少。这个厂商也依靠它强大的开发能力，向手游市场中它尚未染指的领域步步入侵，就像一只“进击的巨人”，几乎没什么能够阻挡它的脚步。

山寨的艺术

有人（包括之前的我）管GAMELOFT叫“山寨LOFT”，这点我至今都觉得无可辩驳。因为它旗下的大多数作品都有从端游“取经”的嫌疑，如《狂野飚车》之于《极品飞车》、《现代战争》之于《使命召唤》、《不朽的神迹》之于《最终幻想》、《混沌与秩序》之于《魔兽世界》等等。不过，不能因为这些作品带有山寨痕迹就一棍子打死，况且人家做得并不赖，有一些甚至在山寨的基础上做出了自己的风格和特色——就拿《狂野飚车8：极速凌云》来说，这一代副标题中的“凌云”确实在游戏中得到了充分的体现，以完全违反物理学定律，类似于自由骑（Freeride）的“花式飞坡”的形式，使玩家感到不科学的同时又大呼爽快。如果说万年“液氮加速+改车”的《极品飞车》是辉腾，那么《狂野飙车》就像一辆卡宴，相同价位下，年轻人自然会比较青睐更加运动霸气的后者。

我对“山寨LOFT”的看法是这样的：山寨归山寨，只要你用心做，做出气势做出个性，那就是良性的山寨，值得鼓励。再说了，山寨这个词原本就不是贬义词，只是在国人手里由滥到烂，最后和“公知”一样成了印象中人人喊打的过街老鼠。你看看泛滥的国产手机网游，有多少是别的游戏换了个包装就敢拿出来当新游戏卖的？再看看GAMELOFT的“混沌与秩序”三部曲，为了让这个系列有更大的发展空间与更浓厚的史诗感，GAMELOFT特地为其设计了统一的世界观和背景故事——对，就像“Warcraft”系列一样。国内的开发者或许很难理解这样的理念，就如同GAMELOFT中国区副总裁余非在2013中国游戏开发者大会上的演讲中所说，中国游戏注重营销，国外游戏注重质量。虽然最终目的都是“赚钱”，但方式上却是高下立判。同样是山寨，国内开发者想的是“通过借鉴更快地推出产品”，而GAMELOFT则提倡“借鉴是进步的一个过程，加以改良实现突破才能成为真正的好游戏”。对国产手游来说，山寨是手段；而在GAMELOFT眼里，山寨，也是一门艺术。

“智乐”的中国算盘

“智乐”是GAMELOFT在中国的名字（虽然我认为“乐智”似乎更顺口），目前在北京、成都和深圳设有分公司，开发团队已达到1000人以上，并且在继续扩大。尽管GAMELOFT大部分耳熟能详的大作并非出自中国分公司之手，但在引进作品的本土化工作上，“智乐”却是主要的担当者。也就是说，我们能玩到的那些中文版GAMELOFT游戏都是分公司的劳动成果。在GAMELOFT第三季度的收入中，亚太地区的收入占据了16个百分点，这说明即使在破解和盗版横行的情况下，中国市场还是不乏给GAMELOFT捧场的消费者。副总裁余非对此总结了两个原因，一是GAMELOFT在中国玩家中已经


▲《混沌与秩序：英雄战歌》画面游戏性好顶赞


▲《坦克大战》的精髓在于多人混战


▲《现代战争5》将推迟到2014年发布，希望等待是值得的

形成了一定的品牌效应，二是游戏质量摆在那里，不买账也不行。

这两个原因说得比较中肯，不过我认为应该还有第三个，即免费模式在中国的特殊适应性。对中国玩家来说，先玩后付钱比先付钱后玩更容易被接受，手游内购就是利用了这种心理，通过虚拟物品和增值服务诱使玩家进行额外消费。之前EA在《真实赛车3》的营收报告中表示，内购盈利已远超收费下载模式，而GAMELOFT则称虚拟物品的销售在该公司的智能手机业务中占据了80个百分点，而且这些“助攻”多是由2012年或更早发布的游戏完成的。从侧面讲，也算是延长了这些老产品的市场周期。

就算有一部分中国玩家对花钱购买一堆虚拟赛车或虚拟枪械表示不能理解，但还有一个地方能让他们找到花钱的理由，那就是网游。就拿《混沌与秩序：英雄战歌》来说，符文板和天赋格都是“Only For 人民币”的，玩到高分段如果没有一套像样的符文和天赋，你都不好意思跟小伙伴们打招呼，更不用说还有那么多英雄和皮肤了。关于这一点，“智乐”倒是很聪明地选择了模仿LOL而不是DOTA，毕竟在中国，小学生的钱可比铁杆粉丝的好挣多了。

“手游界EA”的背后

GAMELOFT已经形成了很有号召力的品牌，因此这几乎让人忘记它跟育碧集团间的亲密关系。不过这些优势也得到了利用，GAMELOFT开发了不少育碧大作的手机版，如《彩虹六号》《细胞分裂》《鹰击长空》等，但是很显然，这些“缩水”版本大都是端游的附属品或冷炒饭，GAMELOFT真正的王牌，还要数它的那些“原创作品”。

尽管端游方面育碧排在EA的后面，但在手游市场，GAMELOFT却取代了EA的位置，成为了毫无争议的“一哥”。其表现除了收入方面压制EA Mobile以外，在市场占有率和用户认知度上也同样拔得头筹。仔细观察就能发现，凡EA有的游戏类型，GAMELOFT都有；而EA没有的，GAMELOFT也有。甚至连《模拟人生》这种“一直被模仿从未被超越”的游戏，GAMELOFT也打算挑战看看——据悉，他们已经在开发类似且更注重社交性的手游了。这种无孔不入的“圈地运动”充分昭示了他们的野心：我就是要做手游界的EA。

野心的背后，除了育碧的财大气粗给予支持以外，估计也预示了不久之后手游即将成为游戏界的半壁江山，与端游呈分庭抗礼之势。整个2013年，GAMELOFT的产量都一直保持在近乎井喷的状态，续作、新作频频亮相，反观其他业界大鳄，除了偶然将旗下某知名大作移植到手机上刷一下存在感，平时几乎都是一副“耻与魍魉争光”的高傲姿态——这做端游做出来的优越感，或许已经让他们丧失了先发制人的良机。看来看去，还是育碧比较机智，不仅用GAMELOFT这个近乎“马甲”的存在，拿到了“一血”，而且就目前的情势来看，其“超神”之路已经清晰可见了。

结语：GAMELOFT的节操

最近有人形容我是GAMELOFT的脑残粉，放到以前我根本无法想象，但这个厂商却用一年的时间赢得了我的喜爱，也赢得了市场的认可，所以我现在可以很放心地对它点一个“赞”，以表我的惭愧和敬仰之情。余非曾表示“宁愿做一个好质量的游戏，也不愿意砸了自己的招牌”，这样的节操在如今普遍浮躁，甚至泡沫危机隐隐显现的手游市场，非常值得借鉴。当然，我也希望GAMELOFT能够以一贯之，坚持不懈，别让我再经历一个“粉转黑”的过程。



▲疑似GAMELOFT定制的游戏手机ATET


▲智乐副总裁余非表示“宁愿做一个好质量的游戏，也不愿意砸了自己的招牌”



▲GAMELOFT的Q3财报快把EA的脸打肿了



▲《混沌与秩序》算是目前手机上唯一的全3DMMORPG



▲GAMELOFT新作《GT赛车2》是一款免费游戏，以内购为盈利方式

重温街机格斗
《Combo Crew》的精彩

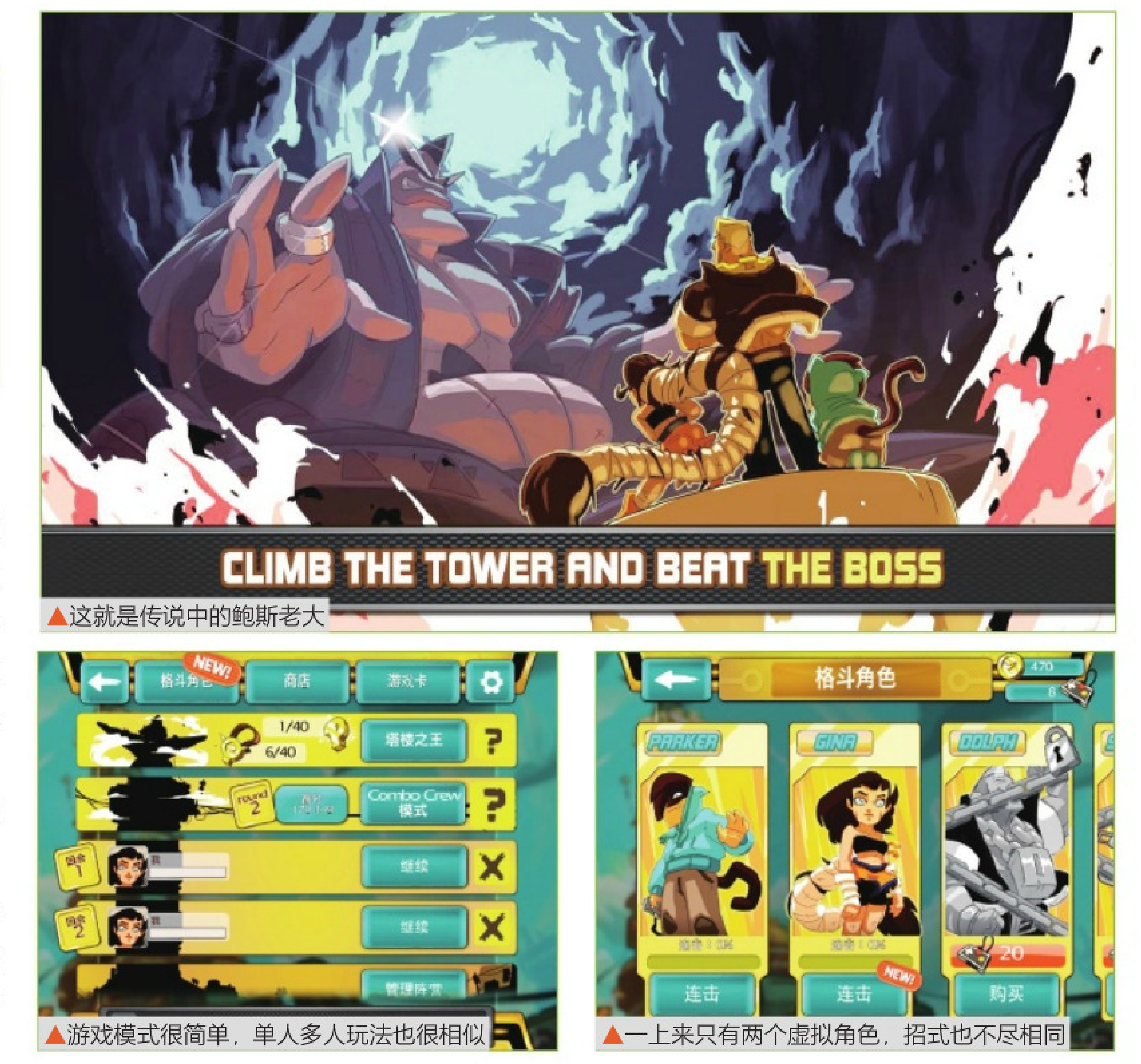


■天津 半神巫妖

动作游戏在iOS和安卓上是一个很大的门类，但大部分都不敢直面“搓招”。《Combo Crew》的尝试至少让人能在平板上体验一把《双截龙》。

在手机和平板上，卡牌、策略、赛车、动作等游戏基本垄断了大部分类型。PC、主机乃至街机平台流行的即时战略、格斗等传统游戏类型并不多见，但就在刚过去的11月底，一款移动平台的格斗游戏《塔楼逃生》（Combo Crew）却获得了苹果商店的编辑推荐，它的确以优秀的品质，为我们展示了格斗类型的潜力。

初次打开这款由法国工作室The Game Bakers制作的格斗手游，笔者的第一印象是——这是一款娱乐至上、开



▲这就是传说中的鲍斯老大

▲游戏模式很简单，单人多人玩法也很相似

▲一上来只有两个虚拟角色，招式也不尽相同

心第一的格斗游戏。也就是说，与主机和街机上无论如何都要设定出一个完整时间管理的传统格斗游戏不同，这款手游并不追求什么严谨的剧情，而是以娱乐的态度描述着游戏内的世界。

比如游戏的剧情，就设计为在一个拳头说了算的世界里，一个叫做鲍斯的老大要打败所有的战士，于是他把格斗家们关在一个塔里，然后让他们一层层的闯关，并最终有机会杀掉自己。且不说鲍斯这个BOSS名字很直观，就说这个融合了老牌港片和李小龙电影的剧情就有着明显的戏谑态度。但就在笔者为这个剧情轻笑出声之后，就遇到了一个难能可贵和令人惊喜的设计，就是游戏的角色。

游戏中玩家可选的角色，除了虚幻的帕克、吉娜、多菲之外，更有着格斗迷无比熟悉的《街头霸王》中的人物——隆、春丽、布兰卡、肯。当然，这些角色是需要解锁的，每一位需要花费玩家6美元，但是花了30多元人民币之后，能够在游戏中操作自己熟悉的角色还是很爽快的。当然，帕克、吉娜、多菲才是游戏主推的人物，这三个人物分别代笔了拳击、腿功以及力量型打法，玩家不只是要根据外形选择自己喜爱的人物，更要根据招式，看看自己是追求敏捷还是力量，这与传统格斗游戏如出一辙。

游戏的画面采取了2D卡通风格，画面绚丽、色彩饱满，虽然人物角色略显粗糙，但是各种招式特效丰富、打斗过程爽快绚丽，已经足够满足玩家的需求。游戏的场景多变，鲍斯老大的塔里每一层模样都不同，各类敌人好像在《双截龙》里一样“从天而降”，玩家需要“左顾右盼”地打击他们。也就是说，游戏的画面看似横版卷轴，但基本都是固定平面场景，就好像为玩家摆了一座擂台一般。其实，笔者认为游戏还可以更进一步，在固定场景的基础上，增加可破坏或者可以利用的场景设施，让整个游戏达到一种互动，效果也许会更好些。

游戏的模式有塔楼之王与塔楼逃生两种模式，对应着单人与多人合作模式。但是这两种模式的游戏方式都一样，那就是层层闯关。玩家都要操作自己的人物，像一个孤胆英雄一样打败众多敌人，途中磨练自己的技巧。但是，这个看上去很枯燥的过程，却因为游戏的一项天才设计而变得无比有趣起来。

这个天才的设计，就是《塔楼逃生》完美地将移动平台触摸屏同传统格斗游戏结合起来，创造出了一套属于自己的、有别于按键的操作模式。要知道，从《街头霸王》到《铁拳》再到《真人快打》，我们早就习惯了用方向键加拳脚键进行格斗，即使这些游戏中个别被移植到了移动平台，我们也习惯用虚拟按键来进行操作了。但是《塔楼逃生》却用手势操作替代了按键，这里没有十字键、没有上下左右也没有轻拳轻脚，这里只有单指划动、双指划动、长按屏幕等等手势。可以说，游戏为我们展示了未来触摸屏上格斗游戏的前景。这个前景代表了爽快和便捷，但是同时也代表着使用招数上的难度降低。之所以这么说，是因为我们以前玩格斗游戏搓招儿需要技巧，比如对各种组合按键的记忆和使用熟练程度，但是如果都像《塔楼逃生》这样双手指向不同方向一划即可，那么游戏考验的就仅仅是反应和速度而不是技巧了。

在游戏中，玩家站在场景中央，四周不断有敌人“从天而降”，玩家可以直接跳过去攻击，方式就是简单的用



▲《街头霸王》的角色有4个，需要购买



▲游戏商店可以说是经过精心设计的，最贵的道具要150多人民币



▲在角色一栏里可以看到招式和手势



▲游戏设置菜单，非常简单



▲点击排行榜，可以看到全世界玩家的排名，非常直观



▲这个熟悉的ready让我们想起了很多经典格斗游戏



▲Q版的春丽一样很可爱！



▲各个角色的连击概率都有所显示，可以看出玩家对哪个人物使用得更加熟练



▲春丽的招数同《街头霸王》中一样，比如百裂腿



▲这3个虚拟人物才是游戏主打



▲春丽解锁！

手指划过去。而当有敌人主动过来攻击主角的时候，敌人头顶会出现一个红色的叹号，玩家这时就需要在他击中你之前，轻轻点击屏幕上任意一点，就可以格挡掉这次攻击，其实这就是一个简单的QTE。随着玩家积分的提高，经验值的积累，可以在游戏开始界面的角色里解锁各种战斗招式，然后利用双指向上、向下、向左、向右划动使出各种技能招式。还有就是如果敌人采取格挡打不动的话，那么长按屏幕可以积气使出重击等等手势操作。当然，这款游戏也因为这种手势操作付出了一定的代价，因为如果是按键的话可以通过不同的组合键搓出各种招式，而双指向四个方向划动释放技能的话，就只能有四招了。虽然游戏中每个角色都有几十种技能，但是每次只能携带四个技能——这就是代价。

不过即便如此，整个游戏的过程堪称精彩纷呈，双手迅速划动、长按屏幕、QTE、大招等等操作的迅速变化都对玩家的反应和战斗技巧提出了较高要求。可以说，《塔楼逃生》给了我在触摸屏上最流畅、便捷和爽快的战斗体验，伴随着港片中特有的打击音效和春丽、隆的飒爽英姿，我仿佛又回到了当初打《双截龙》的时代。

这款游戏令我印象深刻的另一点，就是它的内购非常多而且很贵。游戏中内置了商店，玩家可以选购包括加速道具、特权道具、服装和秘籍四种商品。其中加速道具里都是诸如汉堡、薯条、青辣椒这样的可以迅速补充生命、怒气值的小道具，玩家可以用闯关获得的游戏内金币购买。而特权道具指的是一次使用永久生效的道具，诸如一次性永久增加生命值的铜薯条等等。服装则顾名思义都是各类服装，也都是用游戏内金币购买——其中有很多惊喜，比如《七龙珠》的悟空道服等等。秘籍部分则就是完全给骨灰玩家预备的了，其中第一件商品就吓了笔者一跳——连击大师，一次性可以解锁所有角色的连击招式，售价25美元，也就是150多元人民币……还有一次性解锁所有衣服的商品，售价18美元……

最后值得一提的，就是游戏的多人模式，笔者原本以为可以和真人玩家在线对打，后来发现其实玩家只能拯救不能PVP。所谓拯救指的就是在其他玩家闯关时参与进去一同闯关，玩起来感觉合作比PVP还要好玩得多，双方玩家要有足够的默契才能在海量的敌人进攻下生存下来，十分热血。当然，笔者还是希望这款游戏的多人部分能够增加对战模式，但是转念一下，其实之所以没有对战，恐怕还是和前文提到的对技巧的考验降低的缘故，玩家不用搓招儿了，谈何对战？

这就是《塔楼逃生》，一款刚刚获得了一周最佳的移动平台格斗游戏，喜爱传统《双截龙》式闯关格斗游戏的玩家以及《街头霸王》爱好者可以尝试一下，或许你会爱上这款特别的手势格斗游戏大作！P

说着乏味玩起来不乏味

韩国2D角色扮演手游《神石传说之亚伦传》评测



■孝感 Superwave

在端游时代韩国游戏凭借什么来获取优势，那么在手游时代，这项传统就要得到延续。虽说“创新”往往与他们无缘，但“用心”他们往往不缺。

在手游无比热门的当下，主流单机手游的类型其实谈不上多丰富。稳占主流的休闲游戏外，具有大作风范，并且接近PC单机游戏水准的RPG游戏并不多，而其中，有一款名为《神石传说之亚伦传》的游戏，引起了很多玩家的关注。在诸多手游网站、平台上，这款游戏都是一再被重点推荐的作品。这款韩国游戏公司Selvas的看家大作有何魅力，能够吸引到如此多的玩家？

3D手法做2D

作为最直观的感受，这款游戏的画面堪称最大亮点。游戏的画面采用欧美古典美术风格和日式唯美风格结合的形式，这从人物的立绘造型便可以看出。无论是人物的面部细节，还是服饰特征，都令玩家印象深刻，堪称性格各异。

而在实际战斗中，无论主角还是敌人，动作都流畅而自然——它采用3D技术中骨骼动画的手段来表现2D人物，这种手法在日式游戏《奥丁领域》《龙之皇冠》中都出现过。

即使是2D画面，游戏的背景效果仍达到了引人入胜的程度。无论是充满生机的绿色森林，还是漫天银白的雪地场景，抑或是标题画面中，那个矗立在大地中央的神圣绿色之树Sefiroth，都令玩家沉浸其中，感受到巨大的震撼。游戏中城镇的画面，宛如油画画卷。无论是精致绝伦的雕像，还是栩栩如生的火光，或是具有欧式风格的小屋，都充分展现了游戏在美术方面的造诣，以及制


▲精美绝伦的原画


▲人物的动作自然而流畅


▲游戏的背景效果栩栩如生

作者的用心。

对新手和免费玩家相对友好

作为一款手游，其自然采用触屏操作。平时只要在屏幕上滑动几下便可令角色们自动攻击敌人，点触技能图标便能施放技能，这种操作方式和《勇者法则》《命运英雄传》《托尔：雷电之神》等游戏类似，几乎已成为手游RPG的标配——尽管并不那么舒适，但在触屏上你还能想到其他什么更好的主意呢？

根据手游用户的碎片时间应用特点，游戏设计了3个游戏大地图，其中包含诸多小型关卡。关卡主要分为主线和支线两类，高等级玩家还可挑战“深渊”关卡——面对多达数百波的敌人。当然，如果玩家比较有钱，可以充值购买装备，用金钱换时间。总的来说，这款游戏不像《地牢猎手4》等游戏那样，越到后期免费玩家就越寸步难行。BOSS战只要善于躲避也不会太难。

这款游戏的装备系统也中规中矩，和其他同类游戏类似，每个职业都有专属的装备和技能，也有一些饰品类的公用装备。高级装备比较罕见，需要反复刷一些关卡才能获得，例如水银剑这种武器——当然，对不少玩家而言，反复刷各种极品装备正是此类游戏的一大乐趣。

这款游戏的7个职业都很常见，如实力均衡的剑士，皮厚血多的骑士，拥有回复能力的白魔法师，充当远程输出的弓箭手……这4个职业的角色每个玩家在游戏中都是会根据流程进展而获得，其他3个职业的角色则有些门槛，有的还得充值才能获得。

取道中庸

这款游戏最初叫做《创世传说》，后来官方推出的中文版把名字定为《神石传说之亚伦传》，从中不难看出，官方似乎有意将该作系列化，将来可能会出现以其他人物作为主角的续作。

游戏的剧情算不上什么亮点，不过考虑到大多数手游不注重剧情甚至没有剧情，终归聊胜于无。在游戏中，一个邪恶的伯爵为了将产自Sefiroth树的神秘矿石据为己有，召唤魔物从而令世界陷入了混乱，而玩家将扮演陷入阴谋从而被驱逐的主角——亚伦男爵，为了找出真相而集结佣兵团，之后一步步揭开谜团，拯救世界。

好吧我知道你快睡着了……这种典型的日式RPG套路，说起来非常乏味，但很容易构建出成熟的养成体系，堪称日式RPG多年积累的一套成熟模板。从SE的《最终幻想》系列到Falcom的“轨迹”系列，大的框架基本如此。《神石传说之亚伦传》作为一款手游，游戏中人物对话并不多，饶是如此，也已经比很多同类游戏的剧情丰富。这是否符合手游用户的心理预期？笔者在此不想下一个定论，但玩家多一种选择总是好的。

在这款《神石传说之亚伦传》中，我们可以看到很多经典游戏的影子，虽然游戏的创新程度并不高，但是在一个创新并不真正被重视的市场当中，借鉴经典，着力于细节打磨，终归是一种很讨巧的做法。


▲丰富多彩的职业和NPC



▲传统而中庸的游戏剧情


▲常见的横版触屏操作模式



▲要获得高级装备并不容易



▲韩国游戏理念的充分展现

本原的魅力
《6号机构》的艺术启示

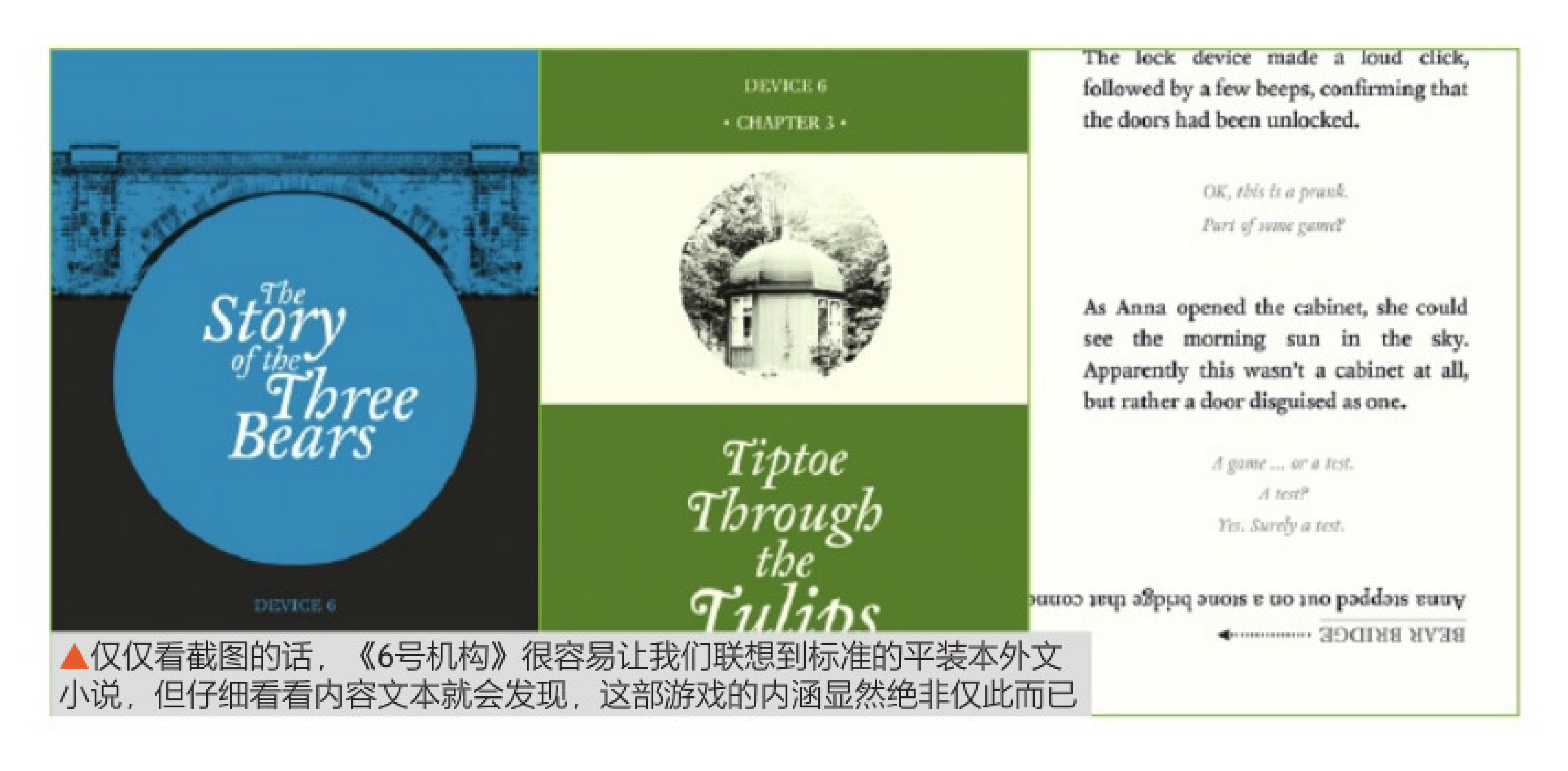
■北京 西北偏北

只要你的英文还算OK，并且多少还对先锋或曾经先锋的艺术表现形式感兴趣，那么《6号机构》（Device 6）就能给你不一般的享受。

必须承认，尽管在如今的AppStore上寻找“值得沉浸”的游戏作品基本是缘木求鱼，但对于部分依旧保留着理想主义的制作团队，灵感创意加上制作实力，再混合一点源自运气的“官方推荐”宣传，草根作品一举成名并非无法想象。对于瑞典Simogo制作组不久前推出的冒险游戏《6号机构》（Device 6）来说，它的成功就在一定程度上印证了之前那个结论——这部AppStore上榜作品确实值得一试。

基于阅读的游戏体验

说起《6号机构》给玩家留下的第一印象，“煤堆里的香皂”这种诡异比喻恐怕是最恰当的形容：和同期公布上榜的其它游戏相比，《6号机构》的“纯色＋头像剪影”图标不可谓不单调，但那种品红色的鲜艳基调却又让整套简单的设计轻而易举地从一大堆花花绿绿的标志中脱颖而出。对于玩家来说，如此诡异的视觉反差效果很容易在脑海中留下鲜明的印象，随即产生的无疑就是更多的好奇感——“暂且不论价格如何，这个看起来不明觉厉的玩意到底是个什么东西？”



▲仅仅看截图的话，《6号机构》很容易让我们联想到标准的平装本外文小说，但仔细看看内容文本就会发现，这部游戏的内涵显然绝非仅此而已

既然第一步让我们产生了驻足观看的兴趣，那么一探究竟就成了理所当然的后继环节。从App介绍页面提供的截图来看，这部作品的内容似乎和它的图标一样诡异——那张波普味道十足的人像似乎是游戏的封面？那么那些形似书本内页的图片难道就是实际游戏的截图

吗？且慢，似乎有些文本的排列形状不大对头？

如果你产生的第一印象“也”如上，那么恭喜你，《6号机构》的基本特征已经全部呈现在了你的脑海当中。和大部分常规游戏相比，这部作品最突出的特点就是“以文字阅读为核心的游戏体验”以及“视觉化的阅读效果”。例如，当我们跟随游戏主角的探索步伐一路前进时，画面中出现的会是笔直延伸没有换行的一行文字；当游戏中的主角开始登上高坡或者爬上楼梯时，文字也会随着我们视觉焦点的移动而位移，或呈现出阶梯排列的形状；甚至当我们的主角感觉晕眩或者恐怖时，文字也会呈现出不规则的排列来展现当事者的精神状况。总而言之，如果用一句话来形容《6号机构》基本表现形式的特点，那么“基于文本，高于文本”恐怕会是最精确的概括。

当然，尽管这种表现形式乍看之下还算新奇，但对于经历过各种视觉大作洗礼的玩家来说，这种抽象十足的“画面”未免过于寡淡。制作组Simogo显然也清楚“光靠视觉化的文字表现格式满足不了当代玩家的胃口”这个事实，因此他们才会挖空心思添加更为丰富的手段和元素：除了上文介绍过的基本文字排列样式之外，当游戏中出现需要进行选择的分支时，呈现在我们面前的往往是排列方向截然不同的两条支线——完全没有必要去存档，我们需要做的仅仅是旋转设备，挑选一条路线，然后走下去一探究竟。

尽管文本占据了整部游戏内容的大量篇幅，但这并不意味着《6号机构》就是一本纯文字格式的电子小说——插图是理所当然会存在的。Simogo小组的制作者还巧妙地将互动效果引入了这些作为点缀的元素当中：所有由实景照片处理而成的插图都不仅仅是一张张呆板的图片，在画框中呈现的内容会随着整体画面的滚动而产生变化，大部分谜题也需要我们分析章节中找到的线索，并与这些插图展开互动，才能顺利解开。

除视觉效果外，音响效果也是《6号机构》的重点设计元素——部分谜题需要我们仔细聆听游戏中出现的广播段落，并辨认其中的内容以寻找提示，这对于解谜游戏爱好者来说应该不算陌生。除此之外，在游戏的常规流程中除了部分音效之外通常都不会有BGM，正因如此，当某些毛骨悚然的文字桥段出现在玩家面前时，陡然响起的背景音乐才会令人心中一凛——相比于较为直白的视觉画面冲击，基于想象的惊悚体验往往更容易深入人心，而出色的背景音乐无疑进一步加强了这种体验的感染力。

精彩绝伦的游戏剧情

看过了《6号机构》在表现形式方面的特色介绍之后，读者朋友想必会得出这个结论：《6号机构》是一部以故事内容为卖点的剧情导向作品。事实也的确如此，这部游戏之所以有资格成为AppStore的编辑推荐大作，剧情质量确实发挥了重要作用。

根据Simogo的创始人，《6号机构》的制作者之一Simon Flesser的自述，这部游戏的灵感来源可谓丰富多彩——既有弗兰兹·卡夫卡的《审判》和阿加莎·克里斯蒂的《无人生还》等经典作品，也有丹尼斯·勒翰的《隔离岛》这种畅销小说，甚至连《007》和《迷失》等系列影视作品也是创意的来源。从《6号机构》的实际剧情中，我们不难看出这些灵感源泉所贡献的要素：整部游戏的故事就发生在一座与世隔绝的小岛上，在主角一路探索的过程中，各种20世纪60年代的“冷战时期技术特色”产物随处可见——诸如核武器发射井、阴极射线管显示器、失真严重的电



▲顺带一提，《6号机构》并未抛弃传统西方小说的基本技巧——对于喜欢外国文学的朋友来说，这种利用斜体字直接描述主角内心活动的手法肯定不会陌生

▲多么经典的字谜——找面镜子来看看吧

▲这就是《6号机构》的主角给我们留下的印象图——南希·朱尔？没错

▲通过精心设计的文本排版布局，《6号机构》巧妙地向我们呈现出了多种多样的视觉化阅读效果，一举突破了传统文字小说格式的桎梏，但这依然不是全部

▲插图？当然是存在的。不少谜题都需要与插图展开互动才能顺利解决

子合成音以及诡异十足的神经科学研究报告，等等。但与此同时，我们似乎还能看到某些“似曾相识”且似乎游离于整体游戏氛围之外的要素——没错，这里所指的就是那台名叫“4号设备（Device 4）”的古怪装置。

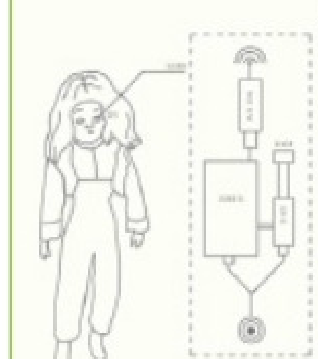
没错，你也许注意到了，除了在翻译方式上的一点小花招以及编号上的一丁点差异之外，“4号装置”的名称似乎与游戏的标题《6号机构》一脉相承——这仅仅是巧合吗？恐怕并不尽然——留意一下游戏中展现的“4号设备”线构图，倘若我们把所有的棱角换成圆角，猜猜看，出现在我们面前的又会是什么东西？倘若找不到重点的话，没关系，把视野从游戏的画面中移开，看看承载这部游戏的设备本身，有没有找到某些崭新的答案？

如果这些提示还不足以展示游戏表象之下的深层内容的话，那么很好，让我们换个角度来重新分析：在《6号机构》的游戏章节之间，我们可以看到一系列调查问卷，如果说最开始的问题——对体验的评分，对游戏整体素质的评价，诸如此类——还算合情合理的话，那么随后出现的那些操作要求——例如把“设备”放在平面上以进行校准，用手指按住设备屏幕上的触点并耐心等待读秒结束——以及问题，例如“蜘蛛与蜻蜓”哪一项可以代表关卡的印象，诸如此类——这些内容难道不会让人感到奇怪吗？

更诡异的是，从操作流程来看以上这些问题似乎与《6号机构》的App评分并无关系，那么这些问卷的意义究竟何在？在每次问卷填写完毕之后，我们都会得到一定的点数，留心观察一下此时画面上方的反馈条目，在这里我们的代称似乎是“Player 249”，一个附带编号的ID，为什么会是这个数字？是否会存在拥有其他编号的ID？这些ID代表的又是谁？最后，所有的问卷填写完毕之后，在游戏的末尾会有一个机会来利用点数兑换道具——留意一下这里我们可以兑换的那件礼物，是不是有些眼熟？

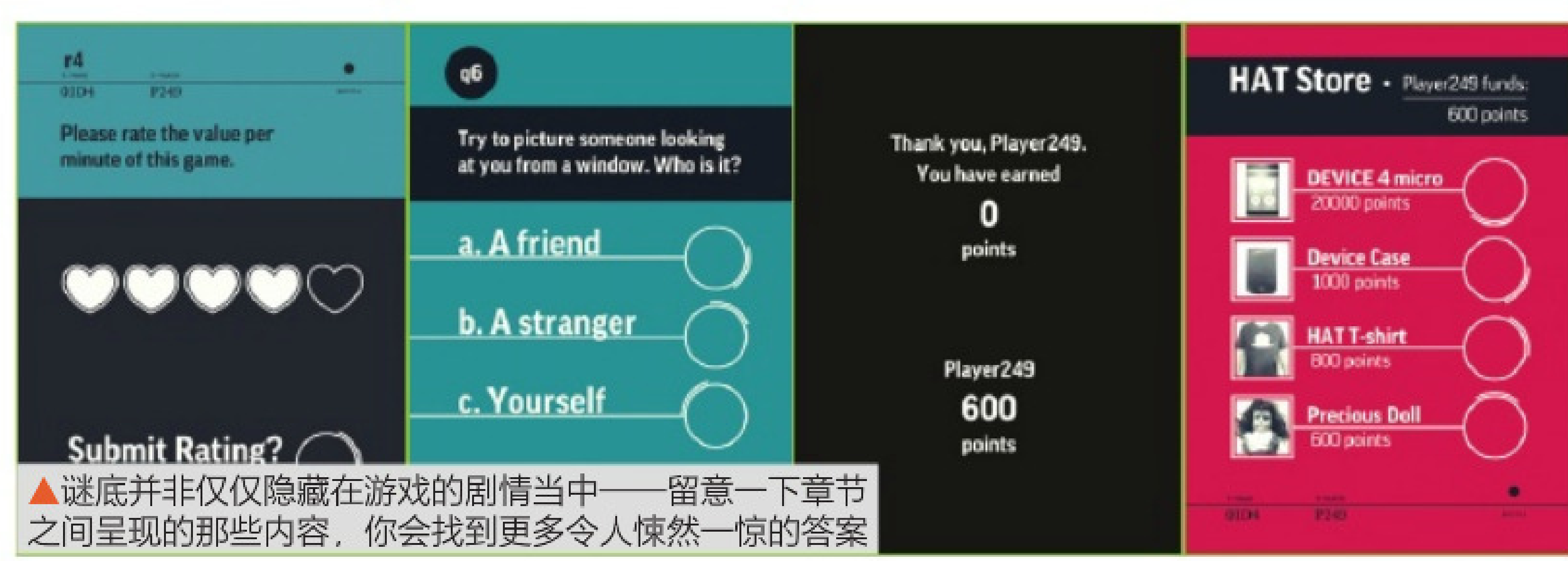
如果说传统戏剧理论当中的“第四面墙”概念将现实世界与虚幻舞台进行了严格的界定，那么《6号机构》的游戏核心无疑就是神不知鬼不觉地在这堵屏障上巧施手段：当观众/读者/玩家全神贯注地欣赏/阅读/体验完毕这部实验作品之后，蓦然回首却发现自己早已在不知不觉中深深沉浸在整个故事当中（注意，这一句的含义并非仅仅是比喻）；你也许会愕然，也许会困惑，也许会对这种轻易发生的利用行径忿然作色，但无论如何，这种体验就是《6号机构》核心内容当中的一环。

在AppStore这个外表光鲜，又不乏浅薄把戏的舞台上，这种货真价实的核心体验极为珍贵——这便是我给这款带着浓厚实验意味的游戏的评价。





▲除了“冷战特色”的元素之外，《6号机构》的插图中还有不少乍看之下平淡无奇但略加思考则令人错愕的内容——如果你在这几张插图里看到了某些诡异的要素，请相信自己的直觉



▲谜底并非仅仅隐藏在游戏的剧情当中——留意一下章节之间呈现的那些内容，你会找到更多令人悚然一惊的答案



▲如是说《6号机构》是这部游戏的名字，那么“4号设备”又是什么？这确实是个令人深思的问题

当GungHo遇到LEVEL-5
后《智龙谜城》时代的手游发展



■浙江 Narcissus

《智龙谜城》的成功让日本厂商看到手机游戏也可以名利双收，再不加紧占领高地就要把这块蛋糕拱手让人了。

手游新贵花落谁家

随着2013年东京电玩展（TGS）的落幕，手机游戏在日本确立了自己的新地位，一扫仰掌机鼻息的被动局面，独自舞上了游戏的展台。《智龙谜城》（Puzzle & Dragons）成为这年TGS手机游戏最大的赢家，在CESA（Computer Entertainment Supplier's Association）举办的日本游戏年度作品颁奖仪式上，一举斩获年度游戏特别奖，成为2013年度唯一获奖的手游作品。

比起那些系统千篇一律的卡牌游戏，《智龙谜城》最大的特色就在于它的游戏方式。游戏本身耐玩是它在TGS上获奖的重要原因。它的游戏系统简单来说就是两个字——“三消”。三消游戏的基本规则就和五子棋一样简单明了：三个一行（或一列）即可消除。规则的简单大大地降低了游戏的门槛，再是不懂游戏的轻度玩家也可以轻松上手，就像许多人不会下围棋，却可以随时与人走上几盘“五子棋”的道理一样。

不过规则的简单是一柄双刃剑，在降低玩家门槛的同时也降低了游戏开发的门槛。开发者可以任意地借用这一游戏规则设计自己的产品。当年《俄罗斯方块》在全球卖出数亿套，但游戏的发明者阿列克谢·帕基特诺夫却并没有因此变成亿万富翁，倒是任天堂等掌机硬件厂商赚了个盆满钵满。三消类游戏与《俄罗斯方块》拥有同样的成功基因，也便意味着需要面对同样的市场困境，到头来只是卖手机的赚了钱，卖软件的却白忙一场。从这个角度来说，《智龙谜城》最大的意义就在于告诉日本厂商，“小游戏”照样可以挣钱，甚至挣得比掌机/主机游戏还要多。于是，原本小众冷门的益智游戏一夜之间变成极具商业价值的香饽饽。

有人说，看一款游戏有多成功，只要看它的模仿追随者有多少就可以知道。随着《智龙谜城》的成功，它的追随者正变得越来越多。在今年TGS上《智龙谜城》的开发商GungHo就公布

▲今年TGS上公布了《智龙谜城Z》，这款手游终于进军掌机



▲《智龙谜城》宣传片，这是要出动画片的节奏啊

了完成度已经很高的新作Divine Gate（下文暂译《神圣之门》），游戏于11月初正式上架。11月底，另一款在TGS上引起不少注目的手游，由知名开发商LEVEL-5开发的Wonder Flick（下文暂译《奇幻跃动》）也亮出了自己的庐山真面目，三消手游似乎即将进入后《智龙谜城》时代。

开启《神圣之门》

乍看截图，无论是GungHo的《神圣之门》还是LEVEL-5的《奇幻跃动》都已经不是传统意义上的三消游戏，但两款游戏的设计思路却很有点“英雄所见略同”的惺惺相惜之感。不同背景的两家开发商在游戏中注入了自己对移动平台游戏的理解，两相比较别有一番滋味。

《神圣之门》的战斗系统并没有像《智龙谜城》那么直观易懂，游戏本身也准备了相当长的新手教学指导玩家，虽然两款游戏规则大不相同，但考验玩家的反应与判断这两点却是一脉相承的。新作给玩家设定了每回合的时间限制，玩家必须在有限（5秒）的时间里作出决断，将不同的元素方块拖动到相应的方格中组合出招。时间限制让玩家没有时间寻找每回合的“最优解”，而只能凭瞬间反应作出判断，这种快节奏的游戏方式往往能带给玩家额外的游戏快感，许多跑酷游戏吸引玩家的秘密就在于此。

除此之外，游戏还设计了一套技能表拉长玩家的学习曲线。所谓的技能表就是不同元素的排列组合。如果说三消游戏是三个相同的颜色放到一起就消除，那么现在游戏规定必须把特定颜色的元素组合到一起才能发动特定技能。三消游戏玩家无需记忆颜色组合，学习曲线是很平的（易于上手同时也易于厌倦）。现在玩家需要记忆不同的技能组合，学习曲线变得弯曲，无形中拉长了游戏时间，也加强了玩家对强力角色的依赖。一旦更换角色，很可能需要重新记忆新角色的技能，此时不如将原有角色进行强化，而强化合成之类的系统那就是医生开了棺材铺——死活要钱。

《神圣之门》的游戏系统放在手机平台上来看已经相当复杂。上面说了那么多，没亲手玩过的可能依然不知道游戏到底怎么回事。在元素系统的设定上，本作与瑞典Paradox开发的《魔法反抗》（Magicka）颇有几分相似之处。《魔法反抗》最初由瑞典某大学几位学生制作PC版，由于独特的元素组合战斗系统在Steam上取得了不错的评价，后来Paradox在iOS等平台上推出游戏的2D手机版，游戏核心依然是元素组合的魔法系统。虽然上手需要记忆一套魔法规则，但熟悉系统之后战斗起来颇有快感。《神圣之门》的游戏系统也带有这样的特点，熟悉游戏之后会大大增加游戏乐趣。

新颖的战斗系统让本作游戏性大增，但游戏最大的不足也在于此。前作《智龙谜城》的妙处就在于哪怕从没玩过游戏的人，看上3张截图或是10秒视频就能立即上手游戏，接下来只是不断积累经验的熟练过程。而《神圣之门》上手却没那么容易，技能组合需要记忆，游戏规则需要学习，即使经过几场完整战斗也不一定明白打法。再加上手游受屏幕与机能所限，不能以画面声效等方式吸引玩家。像PC版的《魔法对抗》每种魔法都有对应的动画效果，风火水土


▲《神圣之门》的人物并非泛滥的萌系人设，很有个性






▲《神圣之门》于11月初登录AppStore



▲《神圣之门》与ADV游戏《命运石之门》联动宣传，拓展用户

电冰各系魔法都能给人以直观的印象，到《神圣之门》这里各系元素只能以不同颜色的符号代替，战斗过程也不过是屏幕闪烁几下，比纵横交错的三消游戏要抽象得多。如何保证玩家在享受到游戏乐趣之前不失去耐心，是本作面临的最大挑战。很难想象纯休闲玩家会对这样的游戏感兴趣，游戏虽然只发行于手机平台，却已是相当核心向的作品了。

半路杀出的《奇幻跃动》

比起《神圣之门》，由LEVEL-5制作的《奇幻跃动》则是另一个方向的尝试。从游戏截图可以看到，《奇幻跃动》的战斗界面给玩家留了一个似曾相识的三消方阵，以免把休闲玩家全都吓跑，不过实际玩过游戏的玩家会发现，这个看似三消方阵的界面其实和传统三消一点关系也没有。游戏的打法与《神圣之门》很相似，都是把备选槽中代表各类行动的方块往屏幕上拉，让角色做出相应行动，游戏标题Wonder Flick也是取此含义而生的吧。

与《神圣之门》不同的是，本作在系统设计上直观得多，只是借用了一个三消游戏的界面，本质上更像个动作游戏。玩家无需记忆技能组合，只需要眼疾手快地将备选框中相同的指令动作不断划动到屏幕上方，游戏角色便会自主行动。当然，屏幕上偶尔会出现特殊技能提示（如破防、击晕等），这时只要将指定的符号移上去便会发动相应的效果。战斗中即时提示技能可以避免玩家枯燥记忆的过程，这种设计虽然限制了玩家自由组合技能，但可以让玩家更快上手，与《神圣之门》的系统孰优孰劣，则是见仁见智。

《奇幻跃动》这种将战斗区域设置在屏幕底端的做法同样有原型可找。游戏未公开时，许多人猜想本作的游戏方式有可能类似于年初的《屠龙之路》（Road To Dragons）。作为一款专为手游平台开发的作品，《屠龙之路》将三消与《俄罗斯方块》等游戏元素糅合到一起，再加上喜闻乐见的角色扮演，一经推出就获得了不少玩家的好评。《奇幻跃动》显然并不想拾人牙慧，虽有形似的游戏界面，却有全然不同的游戏内容。《奇幻跃动》的战斗节奏更快，同时也需要玩家更频繁的操作。



▲多样而自由的技能组合是《魔法反抗》游戏最大的特色，越熟练越有趣



▲《魔法反抗》虽是小制作，却充满创意


▲Paradox此后推出《魔法反抗》手机版，画面换成2D卡通风格，核心依然是元素组合



▲由LEVEL-5开发的手机游戏《奇幻跃动》


▲《奇幻跃动》游戏全程3D，角色纸娃娃系统可搭配多样装备


▲游戏设计了一个类似三消的符文界面，实际玩法却完全不是看上去的那样



▲承认吧，光看截图根本是看不懂游戏是怎么玩的



▲《智龙谜城》一看截图就能明白玩法

与典型的手游相比，《奇幻跃动》给人感觉更像是一款套着手游外壳的掌机游戏，这与它的开发商多年的掌机游戏制作背景息息相关。

《奇幻跃动》的开发商LEVEL-5是日本一家老牌的电子游戏开发商，此前在家用机与掌机平台上开发过许多脍炙人口的优秀作品。2013年LEVEL-5宣布进军手游并对外公布了商标为UNIPLAY的一系列手游开发计划，《奇幻跃动》便是由LEVEL-5社长日野晃博亲自负责的其中一部作品。“游戏的设计理念已经超越目前移动平台上传统的同类作品，而这一定会让大家感到惊讶。”日野晃博在接受采访时如是说，可见对游戏信心十足。

LEVEL-5的游戏一直以来都以不俗的游戏性受到掌机玩家的追捧，它直到2013年才进军手游感觉有些“落后于时代”，毕竟它是掌机游戏的“既得利益者”，一直以来忽视手游开发还是可以理解的。《奇幻跃动》虽为手游触控屏幕操作而设计了独特的系统，但总体而言，游戏还是带有浓厚的掌机游戏特色。这款游戏本身也是横跨iOS、XBOX ONE、PSV等7大平台，几乎包揽当前全部主流游戏平台（PC除外），只不过是首发在了iOS移动平台上。iOS版游戏在标题边加上了“大冒険**プロローグ**”（大冒险序章）的注释，暗示手机版并非完全版，游戏首发后还出现各种iPad闪退等问题，种种表现都让人怀疑LEVEL-5的诚意。它似乎并没有将重心放在手机端，依然以掌机与主机平台为重。首发的iOS免费版更像是一次“删档测试”。

走向重度的手游

《奇幻跃动》是LEVEL-5在手机平台上的一次尝试，而《神圣之门》则是GungHo为摆脱《智龙谜城》成功的阴影奋力一搏的产物。两款游戏都为自己设计了独特的游戏系统，将传统的三消玩法扫地出门。这样一来，玩家在游戏中需要学习并记忆新的规则，一不小心就会从轻度休闲玩家转化成重度核心玩家。独特的游戏规则只在特定的游戏中有用，换一个游戏就意味着换一种玩法。三消游戏换着玩100个还是逃不出三消的规则，不同游戏的替代性太强，但



▲《屠龙之路》探险有点“俄罗斯”，战斗有点“连连看”



▲游戏虽小五脏俱全，选个公主当伙伴吧



▲LEVEL-5为手游开发计划公布的新商标，首期推出3款游戏，《奇幻跃动》是其中之一


▲《奇幻跃动》横跨多个游戏平台，此为WiiU版画面

难留住玩家。相比之下重度游戏最大的优势就是玩家很难寻找替代品。

你可以说《奇幻跃动》只是一个披着手游外壳的掌机游戏，也可以说《神圣之门》的设计太过繁琐不像一个手机游戏。在如今这个融合的时代，将游戏生硬地划归到某个分类里已经意义不大，以上介绍的两款游戏不管开发背景如何，它们拥有的共性依然很多。GungHo与LEVEL-5出于各自对游戏的理解在手机平台上一展拳脚，结果却殊途同归。这些开发商并不乐意一味追逐市场潮流，而是只做自己觉得有趣的游戏，如果玩家接受，那自然是皆大欢喜，如果玩家不买账，他们也不认为自己的游戏就是失败，也许仅仅是生不逢时罢了。

手机vs掌机

自从乔布斯将iPhone带到这个世界，手机与掌机之间的战争就拉开了帷幕。日本国内的玩家结构与消费习惯决定了日式掌机平台上有大量面向核心玩家的游戏。正是这些核心向的游戏抵御住了手机游戏的第一波攻击。对核心向玩家而言，《愤怒的小鸟》之流只被当作是上厕所时消遣的"小游戏"；对冷艳高贵的开发商而言，《俄罗斯方块》《宝石迷阵》之类的益智游戏吸人不易，吸金更难，同类替代品太多，更新换代太快。在玩家与开发商两方面的影响下，掌机游戏与手机游戏之间树起一道无形的高墙。

然而随着时代发展，如今的手游市场已然今非昔比。微信（在日韩则是Line、Kakao）等社交平台解决了用户粘合度问题，哪怕是《天天连萌》这样的轻度游戏也可以拥有很高的用户数量。内购道具与好友排行则解决了益智游戏没有盈利点的问题。此外，随着手机硬件性能的不断提高，越来越多的重度玩家也开始期待在手机上玩到高素质的游戏。此情此景与40年前的雅达利事件多么相似。无论哪一种游戏平台，似乎都要等到冒出数量足够庞大的垃圾游戏之后，才会激发起玩家追求精品的欲望，从而成就一个帝国的诞生。

手游平台上此前大量的低素质游戏让玩家追求好游戏的欲望变得越来越强烈。从这个角度来说，2013年的手游市场也许迎来了一个拐点，在未来，可能会有越来越多的面向核心玩家的游戏在手机平台上发布。当游戏从休闲走向核心，对日本开发商而言，这是一个重新找回存在感的绝好机会，而对中国开发商而言，这将是前所未有的新挑战。多年掌机游戏的开发经验无疑能帮助日本开发商重新崛起，在后《智龙谜城》时代占得先机。而国内不少以模仿起家的开发商如今还在"创意断奶期"中苦苦挣扎。在替代性很强的休闲与卡牌游戏时代，这些模仿型开发商或许还能借不断扩大的市场分一杯羹，但到了未来的重度游戏时代，这个市场或者就没有他们的位置了。

依据市场营销的"二八原理"（企业80%的利润来自20%的顾客），当手游市场转向核心玩家之后，主要的利润来源也将会转变成这些占总数不多但有很强消费意愿的群体。到那时，如何满足核心玩家的需求将变得至关重要，只有留住核心玩家才能留住利润，否则就是以免费游戏为人民群众的娱乐生活做义务贡献了。


▲这是UNIPLAY计划的另一款游戏《地球毁灭——B级女友》，结合了老虎机与美少女


▲LEVEL-5是一家老牌游戏开发商，此为其参展TGS2012的展台


▲TetrisMonsters，这不是山寨品啦







▲《天天连萌》的成功靠的是游戏本身，还是平台优势？

林晓在线

林晓： 百度关于我的词条有错误且不够完善，注册后想编辑修改，我提供了详细的作品名单，每部作品后面都有出版时间、杂志或者出版社名称，百度说我提供的材料不真实！——我该到哪儿投诉百度去？百度上那些错误的夸张的不实的词条，都是怎么通过审核的呢？哪个信息源才是权威，才能提供真实确凿全面的信息？眼见为实，你能保证见到的就是事情的全部？曾经有玩笑“内事问百度，外事问谷歌”，但我们忽略了信息平台本身的姿态，忽略了在信息的取舍中利益和人情的纠葛……这个信息爆炸的时代，恰恰也是谎言和偏见流行的时代，独立思考，多方求证，还有，尽量寻找中立的信息源，这起码让我们具有理性。2014年，希望大家活得更通透明白！

比特空间的生存——电脑、网络、游戏与科幻小说（四）

北京 凌晨

2000年“千年虫”危机，现在没有几个人还记得了。电脑病毒那时成为最重要的科幻小说题材。国内涌现出大量的关于电脑病毒以及电子生物的科幻小说。杨平的《千年虫》是其中比较优秀的作品。这篇从现实生活中CIH病毒爆发开始的科幻作品中，电子生物是人类自己创造出来的，但人类对这种高智能生物的恐惧使他们迅速采取了极端行动，毁灭了它们。世纪末人对于未来和电脑的焦虑，在这篇小说中得到充分表现。

进入新世纪后，社会全面进入网络时代。电脑日渐变成一种普通工具，不再成为科幻小说的主要题材。网络也蜕化而成一种社会背景。早期人们对网络所带来的全球信息化的兴奋，已经过渡到对网络影响社会生活的焦虑中。这与其说是杞人忧天，不如看作是对一种自身无法直接控制的力量的恐惧。网络的流行得益于其对生活现实的虚拟：读书、讨论、购物、设计、贸易……人们所畏惧的也正是这种虚拟的扩张。围绕网络这样一个特定环境和中心道具，科幻小说作家找到了新的兴奋点，将现实社会中的哲学问题引入到虚拟社会之中。

柳文杨的《TIME》通过E-mail讲述了一段网络世界中的虚拟人生。小说不再讲述拯救人类、让世界恢复和平这样的大事件，小说中的主人公终日沉浸于网络，把生活当作游戏，对他人遭遇缺乏同情心。由于小说中的虚拟世界出自“神”的创造，此间种种都可谓境由心生，体现着男女主人公对生活的理解和感受。

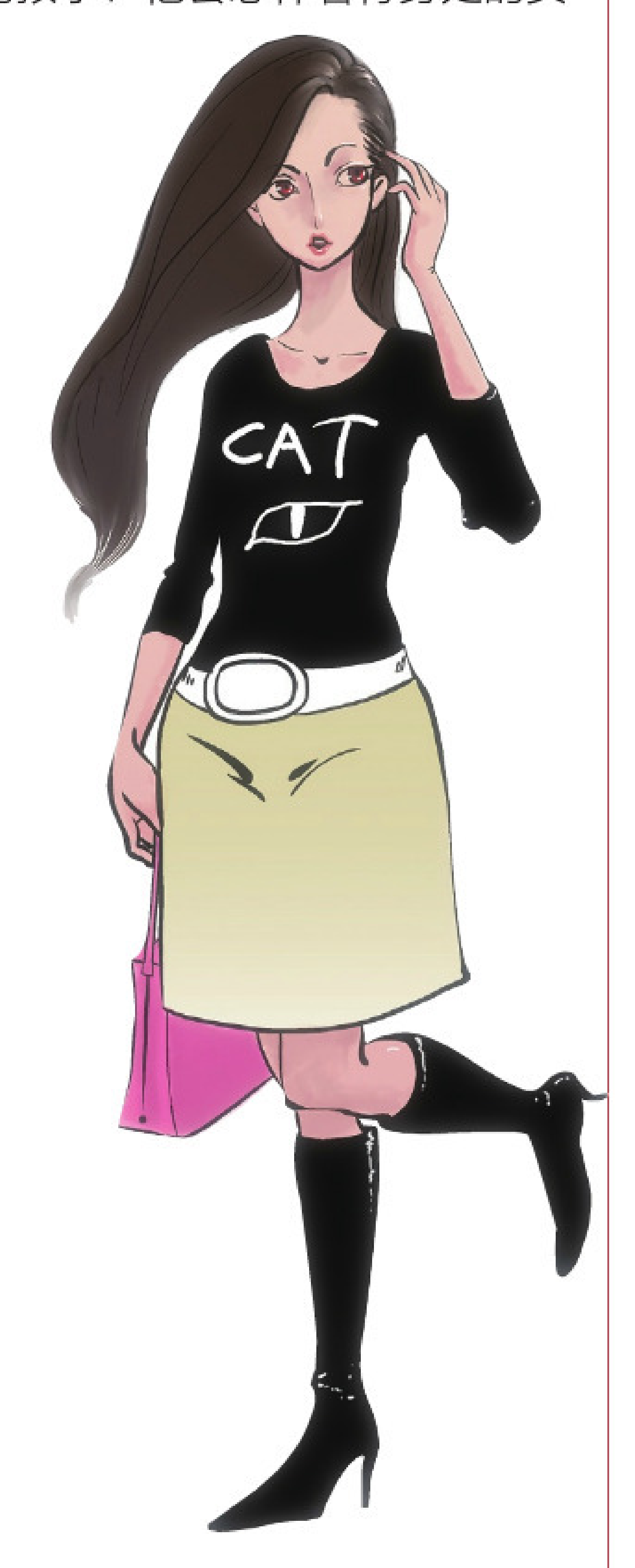
七月的《水鑫日》与潘海天的《命运注定的空间》都是用游戏背景来拓展幻想文学空间。前者讨论何为永生，在游戏中反复的生命，没有终止的循环，某种程度上来说，就是一种残酷的永生。后者描述NPC感觉——游戏时代的克隆人和机器人，代表着科幻小说中所有被制造被奴役的人。游戏为科幻作家们提供了更多展现想法的基础世界，作家们在游戏中迷惘人生，游戏外扮演操纵游戏人物命运的上帝，换取一种痛快淋漓的宣泄。

凌晨的《混沌冒险》则强调网络游戏对人潜移默化的影响。网络游戏具有的开放性和交互性，使玩家在游戏中有创造力和归属感，组成紧密的群体、社区或国家。不同的网络游戏带来我们生活方式和思维方式的改变，当所有网络游戏混在一起的时候，游戏的世界会怎么样？我们现实的世界又会怎么样？

网络为中国科幻文学的兴起制造了温床。更年轻的网络一代生活在自我的生活圈子中进行思维的共享，他们有更多创作的时间和热情，他们的科幻小说也越来越带有网络文化的特质。

梅尔·吉布森这样描述游戏中的孩子：“我可以从他们高度紧张的体态中看出他们是多么地聚精会神，这似乎就像一个反馈环路，光子从屏幕里射出来，进入孩子们的眼睛，激发起神经元在他们身体内的流动；电子流始终贯穿着影像游戏的整个程序。这些孩子们始终全神贯注地沉浸在那些电子游戏所投射出来的虚拟的空间里面。”

在这种虚拟空间中长大的孩子，他会怎样看待身处的实相世界？未来的电脑，可以穿戴，能够随时随地上网，所有的个人信息都在网络之中。这样会不会导致个人隐私的减少，个人权利受到侵犯？



一切都早在人们还未意识到它存在的时候就诞生了。

中国科幻小说家知道，历史的经验证明，技术革新的结果总是要经过比其推崇者所预料的更长时间才能实现其价值。但是当变化最终到来时，其所产生的效应却很可能比任何人所能想象到的更加深刻、更加广泛、更加始料不及。这是一种令人激动和兴奋的前景。而他们要做的，就是再想得远一点，深一点，将未来可能的方向，指给人们看。（全文完）

照片故事

世界：你们那里下雪了没有？北京今年冬天的第一场雪似乎要来的晚一些呢……不过在这寒冷的季节，可爱的读者们给大软带来了一股温暖的感觉，一种浓浓的怀旧的感觉。

欢迎各位读者向我们投稿，把你在生活中、旅行中用手机拍下的照片，通过微博“@大众软件果然棒”或者电子邮件Wuyu@popsoft.com.cn发送给我们，期待你的摄影作品在杂志中出现哦！



图1~图3

整个世界充满了隐喻：回老家翻出来的宝贝，不知道大软现在活得怎样了，好多年没看你们的杂志了。照片是大众软件五周年纪念光盘水晶宝盒、一大波大软老杂志还有《写在杂志边上——大众软件五周年》特刊，够不够怀旧呢！



图4

三倍渣：晚上下班在车站拍摄的照片，这火烧云实在是太美啦！拍摄用手机是普通的诺基亚710，如果用夜拍效果不错的诺基亚920，也许还不会出现这样写意的效果呢！另外大家有没有发现，照片里还藏着一个人呢~

图5

马里奥大叔：陪某人去做头发，这位理发师小哥的造型好酷，但是不知道是否很影响他手头上的工作，让我联想起了剪刀手爱德华……店名就不说啦，有打广告嫌疑呢。

图6

交不起首付的芙兰君：某烘培大师最近的一次得（失）意（败）之作，名字叫“焦糖苹果翻转蛋糕”，听说松软地可以弹起来（好像是十几年前的某广告语）！这甜香至极、入口即化、回味无穷的口感瞬间让我感到一种找到女朋友的感觉有木有！！



热门软硬件TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	QQ2013	2211
2	搜狗拼音输入法	2205
3	快播	2187
4	迅雷	2160
5	PPTV网络电视	2122
6	暴风影音	2076
7	谷歌浏览器	2013
8	百度云管家	1992
9	有道云笔记	1870
10	Adobe Photoshop	1821



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年11月

编辑点评：

有道云笔记最近对各平台客户端进行了重大升级，整体提速据说是之前的6倍！不知道各位“有道迷”有没有更新体验下。笔者的感觉是，在新建笔记及不同笔记、笔记本之间的切换，体验相当流畅。此外新版还新增多任务同步，最多可同时进行5篇。只需把鼠标放在“同步”按钮上，就能很清晰地看到每一篇笔记的同步进度。

另一项新功能是设备管理可以支持用户远程注销账号，同时也可以远程清除某个账号的数据。当用户的账号在多个设备上登录，若不小心遗失手机、平板电脑或者登录公用电脑需要删除本地资料，可以随时登录后台远程清除账号数据，为数据添加更多安全保障，让用户使用更加放心。

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	下一代游戏主机（PS4、XBOX One）	20.6%
2	4G标准通讯产品	8.7%
3	游戏型高性能笔记本	7.1%
4	Intel Haswell处理器	6.8%
5	诺基亚新一代Windows手机/平板	6.3%
6	固态硬盘SSD	6.2%
7	NVIDIA 700系列显卡	5.6%
8	Windows Phone 8手机	5.4%
9	iPhone 5s/5c	4.8%
10	AMD新一代Radeon显卡	4.0%



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年11月

编辑点评：

索尼PS4与微软Xbox One终于都已经发售了，如果让你免费选择一台的话，会把哪个抱回家呢？美国的两名劫匪似乎更加青睐Xbox One。某天晚上，两名劫匪兴冲冲地走进了印第安纳波利斯城南的一家GameStop游戏零售商店。他们表名来意后要求店员交出店里所有的Xbox One游戏主机（PS什么的才不理你呢！），而店员则表示店里已经没有Xbox One存货了。闻听此言，两个劫匪很生气，后果很严重！他们让店员在房间里躺好，然后从店里抢走了9台PS4主机回家了。要知道Xbox One比PS4的个头还要大，这是多么深沉的爱啊！12月份PS4将在台湾和香港地区发售，到时候将会取得什么样的成绩让我们一起期待吧（不是被抢劫的成绩啊）！

热门手机应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	随手记专业版	支付宝钱包
2	Camera360 Concept	MomentCam
3	麦吉减肥法	WiFi伴侣
4	新概念英语全四册美音版	淘宝
5	来电归属地助手	UC浏览器
6	PhoneDoctor+	百度视频
7	买火车票Pro	腾讯视频
8	12306订票助手	内存管家
9	凯立德移动导航系统	12306订票助手
10	White Contact List	来往



数据来源：

App Annie·2013年12月8日

编辑点评：

还在用UCWEB之类的第三方浏览器吗？虽然这些软件可以加速网页浏览并节省流量，但是笔者总觉得还是没有“亲生”的IE或者Safari好（尽管这两个还是有些反人类……），当然要是自带的已经很完美了，还叫别人怎么吃饭呐！

不过你知道Android手机上的原生浏览器叫什么吗？没听说过？也难怪Google似乎只给它起了个模棱两可的名字——“浏览器”，真是直白到家了……上网一查这货原来叫“AOSP”，如果你使用的是Nexus 4，那么就会自带“Chrome”。网友评价说，Chrome虽然有它的优势，但也有两大缺点：不支持Flash以及缩放页面十分不跟手。不知道各位读者有没有相同的感受。作为Windows Phone用户来说，倒是推荐使用“Nokia Xpress”。原因嘛……当然是可以更加科学地上网啦！

国内Android软件排行榜		
排名	下载量最高应用	热门应用
1	微信	12306铁路客户服务中心
2	QQ2013	娱乐圈圈
3	快播	网易彩票
4	爱奇艺视频	智联招聘
5	UC浏览器	宜搜小说
6	淘宝	腾讯微漫
7	酷狗音乐	随e行WLAN
8	QQ空间	高德地图
9	优酷	百度魔图
10	天天动听	腾讯新闻



数据来源：

Appchina应用汇（Appchina.com）·2013年11月

编辑点评：

咱们泱泱人口大国的特色词语里少不了每年底的春运，而伴随着春运一词的就是火车票、黄牛党、买不到票等等不那么美丽的词语了。互联网时代，中国铁路也与时俱进推出了官方的网上售火车票平台12306，然后，也就是方便了我们这些工作在互联网上的IT民工，毕竟在Web端操作还是非常限制它的受众范围的。终于，经过漫长的等待，12306也出手机APP了，虽然目前12306官方对这款应用的态度还是摇摆不定，虽然应用本身也还存在着不少的Bug，比如无法登录、适配较差等问题，但就像12306网站本身一样，我们相信假以时日，12306的手机客户端迟早要慢慢成熟起来。而随着中国智能手机保养量的不断快速增加，手机12306才能真正地让12306造福于大众，才能真正地惠及更多的中国老百姓。

热门PC游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	仙剑奇侠传5前传	2133
2	真三国无双6	1987
3	蝙蝠侠：阿卡姆起源	1863
4	刺客信条4	1698
5	古剑奇谭2	1532
6	战地4	1258
7	使命召唤10：幽灵	1221
8	轩辕剑6	1169
9	信长之野望14：创造	1103
10	火影忍者：究极风暴3	1098



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年11月

编辑点评：

不知不觉，2013年已经走到尽头，年底大作基本集中在11月，相比之下12月显得有些冷清。《使命召唤10》的发布不再有当年的风光，销售业绩被GTA5完全盖了过去，当然对中国玩家来说，两者之间最大的区别是GTA5没有PC版而《使命召唤10》有PC版。年底另一款令人期待的游戏就是光荣的《信长之野望14》。“信长”系列是光荣的招牌菜，新作消息一公布就吸引了许多玩家的注意。游戏虽然以日本历史为背景，但在国内依然有着坚实的玩家群体，这一次的新作也在各方面焕然一新，甚至有点受到《罗马——全面战争》系列的影响，关停已久的国服《信长之野望OL》也借东风复活，这一切果然早有预谋。看着“信长”最新作的游戏画面，再回想一下去年光荣的新作《三国志12》，不由让人唏嘘感叹，果然“信长”系列才是亲儿子，“三国志”系列已经沦为后爹养的了。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	英雄联盟	2998
2	魔兽世界	2864
3	DOTA2	2754
4	剑灵	2631
5	坦克世界	2184
6	剑侠情缘网络版3	1982
7	地下城与勇士	1802
8	龙剑	1654
9	穿越火线	1602
10	TERA	1358



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年11月

编辑点评：

2013年传统网游完全被手机游戏抢光了风头，以往年底各类网游大会开个不停，今年全改成手游大会了。比较热门的网游大作则由传统的MMORPG转向更为休闲的各类游戏，枪枪枪游戏在国内流行一阵之后，已经渐渐退潮，现在最流行的是以DotA为代表的MOBA游戏。腾讯借11月的TGC再度让自己手中的多款新作曝光，吸引了许多玩家的关注。腾讯现在的游戏产品线已经不限于《地下城与勇士》《穿越火线》等代理作品，自主研发的游戏产品质量比当年有了明显提高。腾讯本身也将更多的资源用于培养自己原创的游戏。当然，像《剑灵》那样憋足劲宣传了好几年的游戏自然是不能放手的，游戏在年底进行了集中宣传。可叹的是，玩家前脚刚摆脱激活码的麻烦，后脚又遇到服务器排队的苦恼。如今也只有腾讯的游戏能够一下子揽这么多人气。只不过揽人气的同时也揽到不少骂名，如何多招玩家少招骂，腾讯还得花不少心思才行。P

01
上旬刊

02
中旬刊

03
下旬刊

04
?

大众软件上旬刊

新鲜的软、硬件介绍与应用，独具时效性的中国游戏报道。

大众软件中旬刊

翔实的全球游戏资讯，独具深度的游戏历史与文化专题。

大众软件下旬刊

全面的手机与平板电脑应用与娱乐，独具价值的移动生活指南。

大众软件……

大众软件全新媒介紧张筹划中，敬请期待。

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行
单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博
@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：82-726
定价：¥10.00元 本期特惠价：¥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN